



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
CARRERA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**TESIS DE GRADO PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN “EDUCACIÓN INFANTIL”**

TEMA:

**“ANÁLISIS DE LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DEL ÁREA DE LENGUAJE, DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4
AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR
“CAROLINA TERÁN” DE QUITO D.M. - PROPUESTA ALTERNATIVA”**

INVESTIGADORA:

MÓNICA NATHALIA FLORES OJEDA

DIRECTORA: Msc. RUTH RÍOS BAYAS

CODIRECTORA: Msc. XIMENA BALDEÓN ZAMBRANO

SANGOLQUÍ 2014

CERTIFICACIÓN

Msc. Ruth Ríos Bayas, DIRECTORA y Msc. Ximena Baldeón Zambrano, CODIRECTORA

Certifican:

Que el trabajo titulado “Análisis de los Juegos Verbales y su incidencia en el desarrollo del Área de Lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. - Propuesta Alternativa”, realizado por Mónica Nathalia Flores Ojeda, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la ESPE, en el reglamento de estudiantes de la ESPE, Universidad de las Fuerzas Armadas.

Debido a su trascendencia educativa y social se recomienda su publicación.

El mencionado trabajo consta de un documento empastado y un disco compacto el cual contiene los archivos en formato portátil de Acrobat. Autorizan a Mónica Nathalia Flores Ojeda que lo entregue a la Msc. Mónica Solís, en su calidad de Directora de Carrera.

Sangolquí, 14 de noviembre del 2014

Msc. Ruth Ríos Bayas
DIRECTORA

Msc. Ximena Baldeón Zambrano
CODIRECTORA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Mónica Nathalia Flores Ojeda

Declaro que:

La Tesis de Grado con el Tema denominado “Análisis de los Juegos Verbales y su incidencia en el desarrollo del Área de Lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. - Propuesta Alternativa”, ha sido elaborado a base de una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en el presente trabajo de investigación y fuentes que se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta Declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico de la Tesis de Grado en mención.

Sangolquí, 14 de noviembre del 2014

Mónica Nathalia Flores Ojeda

AUTORIZACIÓN

Yo, Mónica Nathalia Flores Ojeda

Autorizo a la ESPE, Universidad de las Fuerzas Armadas, la publicación en la biblioteca virtual de la Institución del trabajo “Análisis de los Juegos Verbales y su incidencia en el desarrollo del Área de Lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. - Propuesta Alternativa”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, 14 de noviembre del 2014

Mónica Nathalia Flores Ojeda

DEDICATORIA

Al cumplir con una de las metas más importantes en mi vida, este trabajo lo dedico a mis padres, a mi hermano y a toda mi familia, que me han brindado su apoyo incondicional en todo momento y a quienes amo con todo mi corazón. Valoro su ejemplo en valores y su perseverancia que han logrado inculcar en mi la responsabilidad, la tenacidad y el esfuerzo, para superar cualquier inconveniente en mi vida.

Mónica Nathalia Flores Ojeda

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por haberme permitido llegar hasta aquí y ayudarme a lograr un objetivo más en mi vida.

A mis padres y hermano por el amor, cariño, entrega, dedicación y motivación constante a lo largo de toda mi carrera, ayudándome a superar los obstáculos que se presentaron.

A mi familia que, con su cariño y motivación constante, me ayudaron a conseguir este objetivo.

También mi agradecimiento a la ESPE, Universidad de las Fuerzas Armadas, al Departamento de Ciencias Humanas y Sociales y a todos los docentes que compartieron sus conocimientos y experiencias.

A mi Directora: Msc. Ruth Ríos Bayas y a mi Codirectora: Msc. Ximena Baldeón Zambrano, por su ejemplo de profesionalismo y por las valiosas orientaciones y recomendaciones para el desarrollo de la Tesis.

Mi agradecimiento final a los Directivos del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M., quienes estuvieron siempre prestos a colaborar con la información necesaria para llegar a culminar la presente investigación.

Mónica Nathalia Flores Ojeda

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

CERTIFICACIÓN.....	i
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	ii
AUTORIZACIÓN.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
ANÁLISIS DE LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL ÁREA DE LENGUAJE, DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “CAROLINA TERÁN” DE QUITO D.M. - PROPUESTA ALTERNATIVA.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN:.....	3
1.1. OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.2. UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ..	3

1.3.	SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	10
1.4.	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.5.	SUBPROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	11
1.6.	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.6.1.	Delimitación Temporal	11
1.6.2.	Delimitación Espacial	12
1.6.3.	Delimitación de las Unidades de Observación	12
1.7.	JUSTIFICACIÓN	12
1.8.	CAMBIOS ESPERADOS	13
1.9.	OBJETIVOS	14
1.9.1.	Objetivo General.....	14
1.9.2.	Objetivos Específicos.....	14
	CAPÍTULO II.....	15
	MARCO DE REFERENCIA	15
2.	MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
2.1.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE MARCO TEÓRICO	15
2.1.1.	JUEGO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA....	15
2.1.2.	HISTORIA DEL JUEGO	16
2.1.3.	TEORIA Y DESARROLLO DEL JUEGO:.....	17
2.1.4.	DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS Y SU APLICACIÓN	19

2.1.5. CONCEPTO, IMPORTANCIA Y CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS	24
2.1.6. ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO:.....	26
2.1.7. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL.....	28
2.1.8. JUEGOS VERBALES	31
2.1.9. CLASES DE JUEGOS VERBALES:	32
2.1.10. FINALIDAD DE LOS JUEGOS VERBALES:.....	34
2.1.11. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS VERBALES:.....	35
2.1.12. EL BENEFICIO DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL	35
2.1.13. EL JUEGO Y EL LENGUAJE.....	37
2.1.14. CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL LENGUAJE	40
2.1.15. TIPOS DE LENGUAJE	41
2.1.16. FUNCIONES DEL LENGUAJE	42
2.1.17. FUNCIONES CEREBRALES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE:	43
2.1.18. ÁREAS DEL LENGUAJE	46
2.1.19. DESARROLLO DEL LENGUAJE COMPRENSIVO Y EXPRESIVO DE 3 A 4 AÑOS	46
2.1.20. AUMENTO DE VOCABULARIO (10 MESES A 8 AÑOS)	47
2.1.21. EL LENGUAJE INTERIOR.....	48
2.1.22. DESARROLLO EVOLUTIVO DEL LENGUAJE	48

2.1.23. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL ÁREA DE LENGUAJE DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS.....	56
2.1.24. DESARROLLO DEL HABLA Y LENGUAJE:.....	57
2.1.25. DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS	58
2.1.23. CONCEPTO E IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN.....	59
2.1.26. TIPOS DE COMUNICACIÓN.....	60
2.1.28. PROCESO COMUNICATIVO.....	61
2.1.29. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES EN LA COMUNICACIÓN.....	63
2.1.30. DESARROLLO DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN.....	65
2.1.31. CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN.....	68
2.1.32. NIVELES DE SOCIALIZACIÓN.....	69
2.1.33. PROCESO DE SOCIALIZACIÓN SEGÚN DIVERSOS AUTORES.....	69
2.1.34. CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS.....	71
2.1.35. ETAPAS DE RELACIONES SOCIALES EN LOS JUEGOS.....	72
2.1.36. RELACION ENTRE JUEGO, LENGUAJE Y SOCIALIZACIÓN:.....	73
2.2. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS DE TRABAJO.....	74
2.2.1. Hipótesis General.....	74
2.2.2. Hipótesis Alternativas:.....	74

	x
2.2.3. Hipótesis Nula:	75
2.3. DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN....	75
2.4. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	76
CAPÍTULO III.....	77
METODOLOGÍA.....	77
3. DISEÑO METODOLÓGICO	77
3.1. METODOLOGÍA UTILIZADA PARA LA CONCRECIÓN DEL PROYECTO	77
3.2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	77
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	79
3.4 RECOLECCIÓN DE DATOS.....	79
3.5. VALIDEZ	80
3.6 TRATAMIENTO Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	80
3.7. ORGANIZACIÓN, TABULACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	87
CAPÍTULO IV	144
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	144
4.1. CONCLUSIONES	144
4.2. RECOMENDACIONES.....	145
4.3. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	146

CAPÍTULO V	157
MANUAL DE JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS	157
BIBLIOGRAFÍA	199

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO No. 1: DELIMITACIÓN UNIDADES DE OBSRVACIÓN	12
CUADRO No. 2: LENGUAJE COMPRENSIVO DE 3 A 4 AÑOS.....	46
CUADRO No. 3: LENGUAJE EXPRESIVO DE 3 A 4 AÑOS.....	47
CUADRO No. 4: AUMENTO DE VOCABULARIO	47
CUADRO No. 5: CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE.....	56
CUADRO No. 6: RELACIÓN JUEGO-LENGUAJE-SOCIALIZACIÓN	74
CUADRO No. 7: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	76
CUADRO No. 8: TÉCNICAS, INSTRUMENTOS, APLICACIÓN.....	78
CUADRO No. 9: GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	81
CUADRO No. 10: ENUESTA PARA PADRES DE FAMILIA.....	82
CUADRO No. 11: ENCUESTA PARA EDUCADORAS INFANTILES.....	85
CUADRO No. 12: DESARROLLO DEL LENGUAJE G.O.	87
CUADRO No. 13: JUEGOS VERBALES G.O.....	89
CUADRO No. 14: FAMILIARES P.F.	92
CUADRO No. 15: JUEGOS VERBALES P.F.....	94
CUADRO No. 16: LENGUAJE P.F.	97
CUADRO No. 17: VIDA SOCIAL P.F.....	100
CUADRO No. 18: JUEGOS VERBALES E.I.	102

CUADRO No. 19: LENGUAJE E.I.....	104
CUADRO No. 20: EXPERIENCIAS COTIDIANAS E.I.	105
CUADRO No. 21: FRECUENCIAS OBSERVADAS Y ESPERADAS	151
CUADRO No. 22: CHI-CUADRADO CALCULADO	153

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL.....	5
GRÁFICO N° 2: INTERACCIÓN DE PROCESOS.....	7
GRÁFICO N° 3: ÁREA DE BROCA.....	44
GRÁFICO N° 4: ÁREA DE WERNICKE.....	45
GRÁFICO N° 5: DESARROLLO DEL LENGUAJE G.O.....	107
GRÁFICO N° 6: JUEGOS VERBALES G.O.	111
GRÁFICO N° 7: FAMILIARES P.F.	114
GRÁFICO N° 8: JUEGOS VERBALES P.F.	117
GRÁFICO N° 9: LENGUAJE P.F.	121
GRÁFICO N° 10: VIDA SOCIAL P.F.	125
GRÁFICO N° 11: JUEGOS VERBALES E.I.	127
GRÁFICO N° 12: LENGUAJE E.I.	130
GRÁFICO N° 13: EXPERIENCIAS COTIDIANAS E.I.	132
GRÁFICO N° 14: TABLA DE CHI –CUADRADA.	155

RESUMEN

El trabajo de investigación analiza los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M., ubicado en la ciudad de Quito D.M., parroquia Centro Histórico, provincia de Pichincha. El problema formulado se origina luego de lo evidenciado en varias de las prácticas realizadas durante la carrera profesional seguida en la ESPE, donde se observó que cerca de los 3 años es cuando los niños comienzan su interacción con otros niños y que, el proceso de socialización en la educación inicial tiene relación directa con las experiencias que tiene el niño antes de esa edad y, por lo tanto, la vida del infante durante esta etapa de su educación, tiene importancia desde el punto de vista afectivo y del concepto que va a tener de sí mismo, por lo que la presente investigación se centró exclusivamente en el desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, a través del aprendizaje de juegos verbales como una estrategia didáctica que contribuya a su socialización y al desarrollo del lenguaje. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo, la primera en base a entrevistas de diagnóstico situacional con la Directora del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, observaciones de campo y conversaciones con los niños/as de 3 a 4 años en casos prácticos vivenciales diarios. La investigación cuantitativa fue a través de encuestas de aplicación realizadas a las educadoras infantiles y padres de familia para lograr obtener datos objetivos y válidos de las variables de investigación que, posteriormente permitieron realizar la comprobación y validez de la hipótesis planteada. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos.

PALABRAS CLAVE: Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, niños/as de 3 a 4 años de edad, aprendizaje, juegos verbales, proceso de socialización, desarrollo del lenguaje.

ABSTRACT

The research analyzes the verbal games and its impact on the development area of language on children between 3 to 4 years of age, at Children's Center of Good Living "Carolina Terán", located in Quito DM, in the Historical Center, Province of Pichincha. The formulated problem arises in the evidence in several of the undertaken practices during the career that I followed at ESPE, in which I was observed that about 3 years of age is the stage when children begin their interaction with other children and the socialization process in early childhood education is directly related to the experiences the child has before this age and, therefore, the infant's life during this stage of their education is important and the concept that him or herself having in the future, so this research focused exclusively on the development of the area of child language between 3 to 4 years of learning through verbal games as a teaching strategy to help their socialization and language development. The research was a qualitative and quantitative approach; the first is based on situation assessment interviews with the Director of Children's Center of Good Living "Carolina Terán" as well as field observations and talks with children between 3 to 4 years in practical cases with daily experiences. Quantitative research was made through surveys of application to the childhood educator and parents in order to obtain objective data and valid variables of the research which subsequently allowed for verification and validity of the hypothesis. The results concluded that verbal games affect significantly the development of language area and recommendations are provided to encourage the practice thereof. The alternative proposal is a Manual about traditional and unpublished Verbal Games, to permit an application and a planned use of educational and economic resources.

KEYWORDS: Children's Center of Good Living "Carolina Terán", children between 3 to 4 of age, learning, verbal games, socialization process, language development.

**ANÁLISIS DE LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN
EL DESARROLLO DEL ÁREA DE LENGUAJE, DE LOS
NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO INFANTIL
DEL BUEN VIVIR “CAROLINA TERÁN” DE QUITO D.M. -
PROPUESTA ALTERNATIVA**

En los tiempos actuales de la gestión del conocimiento o, lo que es lo mismo, la transferencia de conocimiento desde el lugar donde se genera hasta el lugar donde se va a emplear, es necesario determinar nuevas formas y maneras de enseñanza que permitan desarrollar, en forma más efectiva, el proceso enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación se realiza con los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, ubicado en la ciudad de Quito D.M., parroquia Centro Histórico, provincia de Pichincha, Calle Luis Saa Nº 14–117 y Hermanos Pazmiño, un lugar para realizar el análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad, donde se encontró toda la colaboración para realizar este trabajo.

La estructuración metodológica del trabajo de investigación es por Capítulos, de acuerdo al contenido que se presenta a continuación:

El Capítulo I: El Problema y el marco contextual de la investigación con el objeto, la ubicación de la problemática planteada y su formulación, los subproblemas que se generan, la delimitación, justificación y cambios esperados con la investigación, así como los objetivos general y específicos que se logran con la misma.

En el Capítulo II: se presenta el Marco de Referencia desde el punto de vista de la teoría existente relacionada con los juegos verbales y el lenguaje y la relación mutua que existe entre dos sustantivos, analizando conceptualizaciones de teóricos e investigadores de estos temas, culminando con la definición de las variables de investigación y cómo se van a operacionalizar para obtener datos confiables y válidos de las mismas.

El Capítulo III: trata la Metodología utilizada en la investigación, las técnicas e instrumentos que se van a utilizar para obtener datos de las variables a investigarse, la población y la muestra objeto de la investigación, la recolección de datos, el tratamiento y procesamiento de la información con un ordenamiento lógico de la información obtenida, la tabulación de datos y el análisis e interpretación de resultados.

Las Conclusiones y Recomendaciones de la investigación se presentan en el Capítulo IV el que concluye con la comprobación de la validez de la hipótesis de investigación.

Finalmente viene el Capítulo VI con la Propuesta Alternativa: “Manual de Juegos Verbales para el Desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 3 a 4 años” que presenta un compendio de juegos tradicionales e inéditos que pueden ser aplicados, en forma práctica, en centros de educación inicial del país.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN:

1.1. OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad.

1.2. UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La Coodinación del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” (CIBV.”Carolina Terán”), se encuentra bajo la administración directa del MIES/INFA y es la encargada de llevar a ejecución los objetivos y políticas del INFA, bajo su Plan Anual Operativo el mismo que debe operar dentro de un Sistema de Gestión de Calidad regido por la Norma Internacional ISO 9001:2008, cuyo aspecto prioritario es el cumplimiento del marco legal que rige a los centros infantiles y que más adelante se detallan. Así como la gestión de calidad de sus servicios bajo un enfoque basado en procesos que garantice la satisfacción de sus clientes y partes interesadas.

El Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, funciona como una centro de desarrollo integral que posee servicios gratuitos, en educación inicial a niños de 1 a 5 años de edad, atención médica, psicológica, odontológica; servicios de alimentación y recreación diaria a niños de escasos recursos económicos, que forman parte de la población infantil de la ciudad de Quito D.M., ubicada en la Provincia de Pichincha. También se encarga de impartir asesoría y capacitación a los padres de familia, en temas de educación inicial y salud integral.

REFERENCIAS NORMATIVAS:

El CIBV “Carolina Terán” debe cumplir las siguientes normativas:

- Misión, Visión, Políticas y lineamientos generales del MIES/INFA Pichincha.
- Plan Nacional para el Buen Vivir.
- Constitución de la República del Ecuador, año 2008
- Código de la Niñez y Adolescencia.
- Estándares de Calidad para el Desarrollo de los Centros Infantiles.
- Currículo Operativo Institucional para Educación Inicial de niños de 1 a 2 y de 2 a 3 años, del MIES.
- Currículo Operativo para Educación Inicial de niños de 3 a 4 y de 4 a 5 años, del Ministerio de Educación.
- Normas ISO 9001:2008. Sistemas de Gestión de Calidad - Requisitos.
- Normas de Buenas Prácticas de manufactura (BPM); Registro Oficial 696 y Decreto Oficial 3253.
- Disposiciones del Ministerio de Salud Pública (Ley Orgánica de la Salud Pública).
- Ley Orgánica del Servicio Público, Decreto Ejecutivo N° 710, Registro Oficial Suplemento 418 del 1 de Abril del 2011.
- Formatos N° SENRES – 2008 – 000170 para evaluaciones del desempeño del personal como servidor público (Software).

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL E INTERACCIÓN DE SUS PROCESOS

La organización del CIBV “Carolina Terán” esta definida por los reglamentos del MIES/INFA, que determina que las estructuras organizacionales de los Centros de Desarrollo Infantil del Buen Vivir, de administración directa del MIES/INFA, deben tener los siguientes departamentos dentro de su organización.

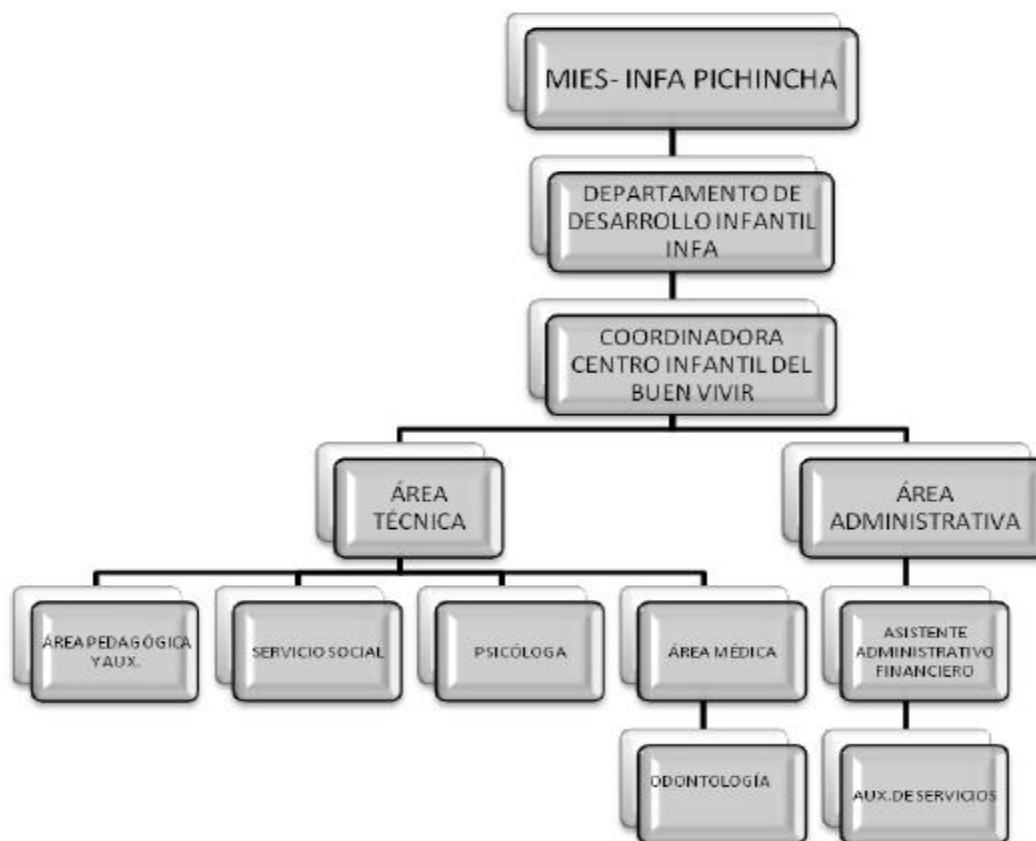


GRÁFICO No. 1: ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

Fuente: (Terán, Archivos de Coordinación del CIBV, 2010)

INTERACCIÓN DE SUS PROCESOS

La Coordinación del CIBV, ha establecido un sistema de gestión de la calidad en el que los procesos necesarios para el sistema de gestión de calidad y su aplicación, se han definido en el documento CIBV.CT-MP-SGC-01 “Mapa de procesos”, y en éste se han agrupado los Procesos Estratégicos identificados como: Planeación Estratégica, Revisión por la Dirección y Mejoramiento Continuo; como Procesos Operativos: Servicio Social, Educación Inicial, Salud y Nutrición. Y como los Procesos de Apoyo: Gestión de Recursos Humanos, y Compras.

La secuencia e interacción de los procesos del centro infantil, se muestra en los documentos identificados como CIBV.CT-FC-SGC-01 Fichas de Control de Procesos, de los que se dispone de uno (1) por cada proceso mencionado. Para asegurarse de que tanto la operación como el control de los procesos del centro infantil son eficaces y eficientes, y se han definido en cada una de las fichas de control: El control de documentos, los registros generados, los aspectos legales que se deben cumplir, las actividades de los procesos con sus respectivas entradas y salidas que involucran a los procesos proveedores y clientes internos del centro infantil, así como los recursos que permiten llevar a cabo los objetivos de cada proceso y los indicadores que se deben monitorear con frecuencias determinadas, cuyo análisis permitirá el establecimiento de medidas correctivas y preventivas en caso de que no se cumplan las metas operativas.

Los recursos del CIBV, son determinados y administrados directamente por el Departamento Financiero del INFA. La disponibilidad de la información necesaria para apoyar los procesos y su seguimiento se realiza con documentos, registros y la utilización de las aplicaciones tecnológicas necesarias.

El seguimiento y la medición de los procesos del CIBV, se realiza con los indicadores contenidos en el CIBV.CT-MI-SGC-01 Matriz de Indicadores del sistema de gestión de calidad, siendo su análisis responsabilidad de Coordinación, en conjunto con el equipo técnico responsable del control de procesos. Los miembros del equipo técnico identifican e implementan las acciones necesarias para alcanzar los resultados planificados a través del procedimiento CIBV.CT-PT06-SGC-01 Acciones Correctivas – Preventivas y con éste se garantiza la mejora continua.

DIAGRAMA DE INTERACCIÓN DEL MACROPROCESO

A continuación se presenta el Macro – Proceso del CIBV “Carolina Terán”, donde se observa la interacción entre sus procesos:

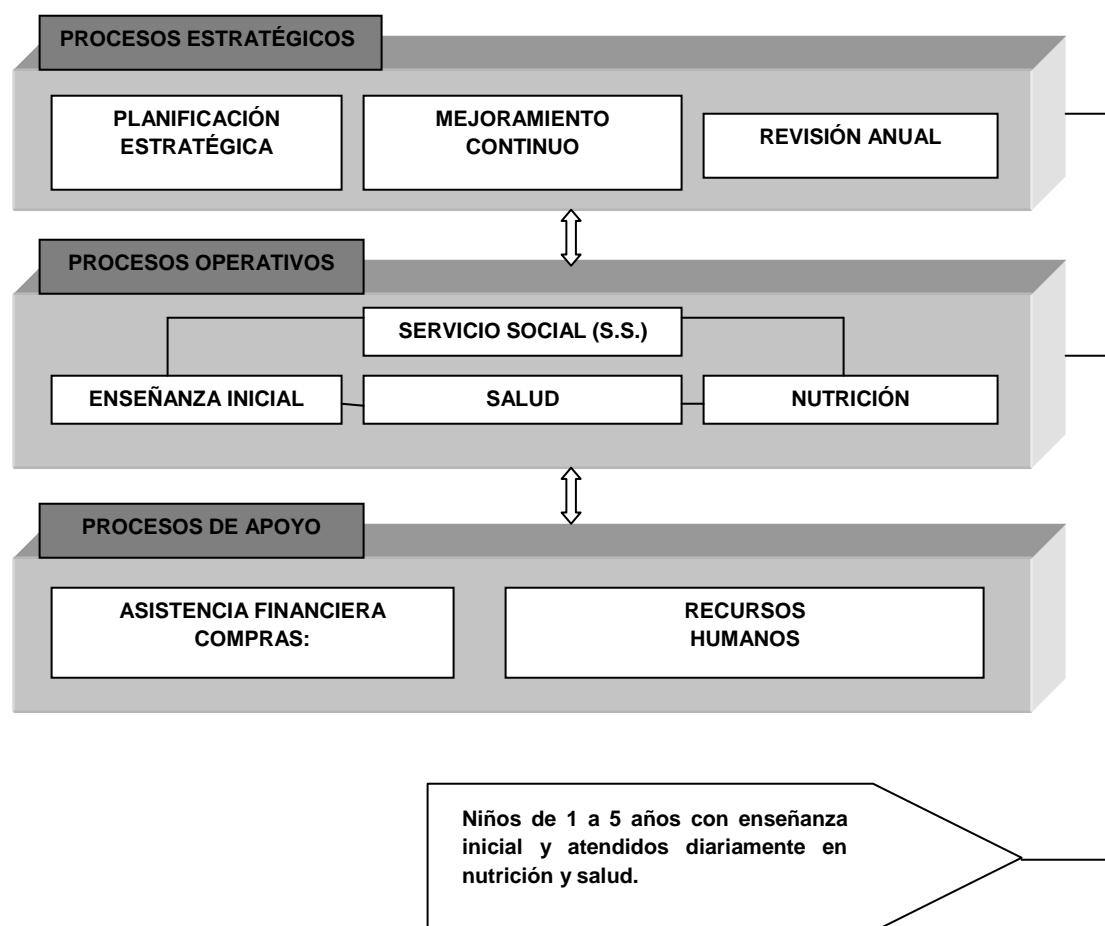


GRÁFICO No. 2: INTERACCIÓN DE PROCESOS

Fuente: (Terán, Archivos de Coordinación del CIBV, 2010)

POLÍTICA DE CALIDAD

El CIBV “Carolina Terán” en cumplimiento de su marco normativo, trabaja en el desarrollo integral de los niños/as de 1 a 5 años, proporcionando orientación familiar para lograr los niveles de educación inicial exigidos por la leyes de la Constitución

de la República del Ecuador del 2008, Código de la Niñez y Adolescencia, Ministerio de Educación, y Disposiciones del MIES/INFA, dentro del Plan Nacional para el Buen Vivir; con respeto y consideración en el trato a los niños/as, sus padres y público en general, con la mejora continua de sus procesos y un talento humano competente que garantiza la eficiencia y eficacia en la presentación de sus servicios para la satisfacción de sus usuarios, como los requiere un Sistema de Gestión de Calidad, basado en la norma ISO 9001:2008. Por lo tanto establece:

- Optimizar el Recurso Humano que labora en el CIBV, cada uno de los profesionales que labora en el CIBV, deberá colaborar de forma activa en el cuidado diario de los niños/as, si en caso se lo requiera, sin descuidar sus propias funciones y responsabilidades diarias, cumpliendo la Ley Orgánica del Servicio Público, Decreto Ejecutivo N° 710, Registro Oficial Suplemento 418 del 1 de Abril del 2011.
- Aplicar el Currículo Operativo Institucional para Educación Inicial del Ministerio de Educación para los niños/as de 3 a 4 años y de 4 a 5 años de edad, y el Currículo Operativo Institucional para Educación Inicial del Ministerio de Inclusión Económica y Social, para los niños/as de 1 a 2 y de 2 a 3 años de edad, utilizando una planificación diaria, corta y sencilla que sea entendida por todos.
- Aplicar metodología activa “Arte y Juego” (aprender jugando), para generar el desarrollo integral de los niños/as.
- Brindar atención médica, psicológica y odontológica a los niños/as que ingresen al centro infantil, cumpliendo disposiciones del Ministerio de Salud Pública.
- Integración de las madres y padres de familia a los objetivos del Centro Infantil, según misión, visión, políticas y lineamientos generales del MIES/INFA Pichincha.

- Brindar servicio de alimentación a través de dietas estándares y dietas formuladas con requerimientos especiales para niños con problemas de salud, proporcionadas por el Centro de Desarrollo Infantil del INFA, durante la permanencia de los niños/as en el centro infantil, cumpliendo Normas de Buenas Prácticas de manufactura (BPM) SEGÚN EL Registro Oficial 696 y Decreto Oficial 3253.
- El CIBV., “Carolina Terán” funcionará cumpliendo Estándares de Calidad del MIES/INFA, establecidos para los Centros de Desarrollo Infantil, aprobado mediante acuerdo Ministerial N° 1771 de enero del 2003, publicado en el Registro Oficial N° 40 del 14 de marzo del 2003.

OBJETIVO GENERAL DEL CIBV “CAROLINA TERÁN”:

Lograr un adecuado desarrollo integral de la niña y el niño de 0 a 5 años, asegurando su salud física y emocional, nutrición, Educación Inicial, respetando sus derechos y diversidad cultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL CIBV “CAROLINA TERÁN”:

- Posibilitar experiencias que le permitan el uso de habilidades y destrezas para potenciar su autoestima, su sentido crítico, su capacidad de construir sus propios aprendizajes dentro del Centro Infantil y en todas las circunstancias y condiciones que enfrentará en su vida.
- Contribuir al desarrollo de la capacidad de relacionarse con los niños/as, con los adultos y con la naturaleza, de una manera respetuosa, solidaria y tolerante.
- Promover y garantizar la interacción entre el Centro Infantil y las familias, con el fin de optimizar los roles que corresponden a cada uno de ellos en el proceso educativo.

- Superar problemas de desnutrición, de salud y otros que afecten al desarrollo de los niños/as.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La socialización de los niños, a través del lenguaje, es uno de los temas más debatidos en la sociedad moderna. El hacer parte de la sociedad al niño o, por el contrario, acercar la sociedad al niño se inicia desde su nacimiento por medio de la relación directa que tiene con sus familiares y posteriormente con su entorno de juegos y aprendizajes, para pasar posteriormente a otros entornos sociales como son la escuela donde tendrá que desarrollar otras vivencias y situaciones cognoscitivas.

Si observamos a los niños menores de 3 años dentro de su ámbito de desarrollo ya sea en un lugar de juegos, como es un parque infantil, o en una guardería se puede observar que existe poca interacción social, lo que se ve generalmente es que los niños juegan unos junto a los otros pero no con los otros. Cerca de los 3 años es cuando los niños deberían comenzar su interacción con otros niños/as siempre con la vigilancia de sus padres o educadores infantiles.

El proceso de socialización en la educación inicial tiene relación directa con las experiencias que tiene el niño antes de los 3 años y todo este desarrollo de prácticas, de rutinas, de hábitos y de costumbres le ayudarán en su desarrollo hacia la adolescencia en su descubrimiento como individuo con sus propios pensamientos y derechos. Por lo tanto la vida del niño, durante su educación inicial, tiene importancia desde el punto de vista afectivo y del concepto que va a tener de si mismo

La presente investigación se centrará exclusivamente en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, a través del aprendizaje de juegos verbales como una estrategia didáctica que contribuya a su socialización y al desarrollo del lenguaje.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide los juegos verbales en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”?

1.5. SUBPROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

Los subproblemas que englobará la presente investigación son los siguientes:

- Desconocimiento de la existencia de variedad de juegos verbales que fortalezcan el desarrollo del lenguaje.
- Escasos juegos verbales dentro de la planificación diaria.
- Ambiente inadecuado para el fortalecimiento del área de lenguaje.
- Exceso de tiempo para el juego libre y no dirigido.
- Carencia de un manual de juegos verbales que permita la aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos.

1.6. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. Delimitación Temporal

El presente trabajo de investigación se realizará en el periodo diciembre 2012 a abril de 2013.

1.6.2. Delimitación Espacial

La investigación se realizara con los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, ubicado en la ciudad de Quito D.M., parroquia Centro Histórico, provincia de Pichincha, Calle Luis Saa N° 14–117 y Hermanos Pazmiño.

1.6.3. Delimitación de las Unidades de Observación

CUADRO No. 1: UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Implicados	Número
Directora	1
Educadora Infantil	3
Niños/as de 3 a 4 años	35
Padres de Familia	20

1.7. JUSTIFICACIÓN

La problemática que abarca la presente investigación surge de las experiencias obtenidas en las prácticas docentes y profesionales de la Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Infantil, de la ESPE, realizadas en diferentes Centros de Desarrollo Infantil.

Se ha podido observar que los juegos verbales permiten mejorar la libertad de acción individual de los niños, con una disminución de la dependencia de los adultos, incluso en niños que se integran en forma posterior a las actividades diarias de los centros de desarrollo infantiles por diferentes motivos.

Otra de las influencias directas de los juegos verbales individuales y grupales que justifican la investigación sobre este tema, es en el aumento de la socialización de los niños con la tendencia a ejercer su independencia, a afirmarse como ser individual que es y a defender sus intereses y derechos desde su óptica como individuos.

Todo lo anterior marca una justificación plena para pretender investigar como los juegos verbales pueden influenciar en el desarrollo del área de lenguaje, como mecanismo de socialización de los niños.

1.8. CAMBIOS ESPERADOS

A través de la elaboración de la presente investigación se aspira elevar la calidad de la enseñanza a través del aprendizaje y de la práctica de juegos verbales que vayan en favor del proceso de socialización de los niños/as de 3 a 4 años, con un desarrollo del área de lenguaje que permita obtener un:

- Desarrollo de su comunicación y memoria
- Fortalecimiento de su capacidad auditiva, atención y concentración.
- Mejora de su creatividad, imaginación e ingenio. Incrementar el número de palabras propios para su edad con entendimiento y aplicación práctica.
- Mayor nivel de socialización: el niño/a descubre a otros niños/as.
- Menos dependencia de sus padres.

1.9. OBJETIVOS

1.9.1. Objetivo General

Analizar los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M.

1.9.2. Objetivos Específicos

- Ampliar el conocimiento de la existencia de juegos verbales para fortalecer el desarrollo del área de lenguaje.
- Aumentar la diversidad de los juegos verbales individuales y participativos y su tiempo de aplicación dentro de una planificación diaria eficiente y eficaz.
- Proponer la creación de un ambiente adecuado para el mejoramiento del área de lenguaje.
- Elaborar un manual de juegos verbales tradicionales e inéditos que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos durante el año lectivo.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA

2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE MARCO TEÓRICO

2.1.1. JUEGO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA

2.1.1.1. Concepto:

El juego es una actividad espontánea y recreativa, utilizada por los seres humanos con el objetivo de distracción y disfrute tanto de la mente como del cuerpo. Sin embargo con el pasar del tiempo, el juego es una de las herramientas principales utilizadas para la educación.

2.1.1.2. Características:

Entre las características más importantes, están las siguientes:

- Es libre e innato.
- Es una actividad propia de la infancia.
- Ayuda al individuo a conocer la realidad.
- Favorece en el proceso de la socialización.
- Tiene una función integradora.
- El material no es imprescindible.

2.1.1.3. Importancia:

El juego es una actividad que está presente a lo largo de nuestra vida, aunque se presenta generalmente en la infancia. El juego también tiene una estrecha relación con:

- Desarrollo de aptitudes y capacidades intelectuales.
- Desarrollo de estados emocionales, experimentando sentimientos vividos a través de los personajes imaginarios.
- Aprender la importancia de la convivencia.
- Lidar con las decisiones o intereses de las demás personas.
- Incrementa la autoestima a través de las metas logradas durante el juego.
- Estimula la creatividad e imaginación a través de la representación de personajes.

Fuente: (recreación, 2013)

2.1.2. HISTORIA DEL JUEGO

La primera referencia del juego es que existe desde el año 3000 a. C. El juego es considerado parte de las experiencias humanas y están presentes en todas las culturas, eventualmente el cosquilleo junto con las risas, son consideradas las primeras acciones lúdicas del ser humano.

El juego es considerado como una actividad en las cuales entran la diversión y disfrute de los participantes.

También se diferencian normalmente del trabajo y el arte, aunque finalmente no tienen una diferencia clara, porque son calificados como una herramienta educativa.

2.1.3. TEORIA Y DESARROLLO DEL JUEGO:

Dentro de las teorías más importantes se encuentran las siguientes:

2.1.3.1. Teoría de Gross:

“Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados.” (Gross, 1946)

Gross determina al juego como pre – ejercicio, es decir contribuye al desarrollo de las funciones cuyo perfeccionamiento se logra al terminar la infancia, además considera al juego tanto en los seres humanos como en el animal con una característica adaptativa.

2.1.3.2. Teoría de Freud:

“Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contraponen a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.” (Freud, 1937)

Freud, considera al niño dentro del juego como un actor que pretende reconocer la realidad, es decir a través del juego el infante logra controlar los sucesos. También a través del juego el niño vive experiencias antiguas que en el pasado lo oprimieron. Este tipo de teoría es de gran ayuda para los psicólogos.

2.1.3.3. Teoría de Winnicott:

“En los escritos y estudios psicoanalíticos se ha vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.” (Winnicott, 1990)

Winnicott denomina al juego como “experiencia cultural o juego”, cuyo desarrollo permite al educando entender los sucesos que se presentan como son en realidad. La experiencia cultural es aquel espacio que existe entre el niño y el ambiente que los rodea, en relación al juego.

2.1.3.4. Teoría Cognitiva de Piaget:

“Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales.” (Piaget, 1942)

Piaget considera al juego como una manera placentera de intervenir sobre las ideas y objetos, es decir a través del juego el niño va entendiendo la relación entre las cosas y la realidad. Esta teoría se asemeja a la teoría psicoanalítica.

2.1.3.5 Teoría Socio Histórica de Vigotsky y Elkonin:

“Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental.” (Vigotsky, 1934)

De acuerdo al criterio de los autores mencionados anteriormente, consideran que el origen del juego está en la acción, es decir el sentido social que caracteriza a las actividades, es lo que da inicio al juego.

2.1.3.6. Teoría de Sutton – Smith:

“La teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Robert defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión.” (Sutton, 1971)

Según este autor, considera al juego como una actividad lúdica cuyo objetivo principal es fomentar valores en la sociedad.

2.1.4. DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS Y SU APLICACIÓN

Entre los juegos más conocidos, están los siguientes:

2.1.4.1. Juegos Populares:



El origen de la mayoría de los juegos populares no se conoce, pero nacieron por la necesidad del hombre de jugar, es decir actividades espontáneas, creativas y motivadoras.

Su reglamento va de acuerdo a la zona geográfica donde se encuentren, también pueden ser conocidos por otros nombres según la zona donde se los realice. Las reglas más importantes que tienen los Juegos Populares son:

- Utiliza todo tipo de materiales.
- Todo juego tiene su objetivo.
- El aspecto más importante de su práctica es la diversión.

Los Juegos Populares también son considerados como una herramienta educativa, es decir ayuda a las capacidades físicas y motrices, y los participantes del juego aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Ejemplos: carrera de ensacados, saltando la cuerda, jugando el trompo, etc.

2.1.4.2. Juego Tradicional:



El origen se exalta a tiempos muy lejanos, y son transmitidos de generación en generación. Están ligados a la historia, cultura y tradiciones de un determinado país.

Sus reglamentos y materiales son de acuerdo a la zona y las clases de trabajo que se desarrolla en un determinado espacio. Los individuos que participan están organizados en: clubes, asociaciones y federaciones.

Con el tiempo los Juegos Tradicionales se convirtieron en un deporte, es decir compite con otros deportes relacionados con la popularidad de un determinado espacio. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al origen del pueblo al que pertenecen, por ello se los denomina juegos o deportes autóctonos.

Dentro de los juegos tradicionales también podemos incluir ciertos juguetes y juegos creados para divertir a los más pequeños como: el sonajero hecho con metal, de mimbre o de plástico, el trompo, los bolos, casas de muñecas, jugar al escondite, saltar la soga, la estatua, la gallina ciega, la rayuela, etc.

2.1.4.3. Juego Simbólico:



El Juego Simbólico está presente en todos los niños a partir de los 2 años de edad, cuando el niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro, también se presenta junto con el lenguaje intrínsecamente simbólico.

A los 2 años de edad, comienza una etapa de juego social, es decir cuando el niño juega más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Este juego requiere de ciertos acuerdos y finalmente termina en el juego formal, cuya característica es un juego con reglas claras.

El principal objetivo del Juego Formal son las reglas establecidas y no las representaciones como en el juego simbólico. A través del juego formal los niños pueden manipular los objetos e interactuar socialmente.

El juego simbólico también tiene un gran valor en el niño ya que además va adquiriendo conocimientos sociales como: los oficios, recrear acontecimientos dolorosos, deseos insatisfechos que a través del juego llegan a satisfacer.

Ejemplos: Repaso de números, reforzar la pinza manual, repasar las vocales.

2.1.4.4. Juego Multicultural:



Los juegos multiculturales son conocidos también como los juegos del mundo, son una compilación de juegos populares y tradicionales realizados en un determinado país y/o cultura.

Este juego tiene como objetivo impulsar valores de la interculturalidad a través del respeto y la no discriminación entre los niños/as de diferentes partes del mundo.

El juego multicultural no necesita de materiales complicados, a través de este juego motivador la educadora fomenta el interés de los niños por conocer la cultura de sus compañeros. (Wikipedia, 2013)

Ejemplo: Juego de lucha, juego de pelota, juego de lanzamiento.

2.1.4.5 Juego Motor:



El Juego Motor está relacionado principalmente con los movimientos y experimentación del cuerpo como: saltar con un pie, jugar con la pelota, correr, columpiarse, jalar la soga.

Es importante que se realice el juego motor en un espacio abierto, donde el niño puede expresar a través de movimientos todo lo que siente, además de gastar la energía acumulada en cada uno de los niños/as.

2.1.4.6. Juego Cognitivo:



Los juegos cognitivos tienen por objeto desarrollar la atención, imaginación, memoria, pensamiento y percepción a través de los juegos manejados por parte de la educadora de una manera sistemática y creativa.

Este juego también es muy importante para el desarrollo del lenguaje como una estrategia elemental en el plan diario de actividades del nivel preescolar. (Jugamos, 2013)

Ejemplo: Bolsa de sorpresas, juguetes sobre la mesa, sonidos, cumplir órdenes.

2.1.4.7. Juego de Imitación:



En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir sonidos, gestos y acciones vividas anteriormente. El niño/a empieza la imitación hacia los siete meses de edad y durante toda su

infancia. Para esto el niño necesita cierta capacidad para memorizar, atender y así discriminar los sonidos.

Con la ayuda de la educadora a través de canciones y gestos, los niños van memorizando e imitando progresivamente los sonidos. Los niños también pueden imitar gestos y acciones que hacen sus padres, es decir juego de consigna verbal.

2.1.4.8. Juego Verbal:



Los juegos verbales se definen como una herramienta que se puede utilizar en el aula de clases para desarrollar el área de lenguaje en los niños y niñas, a través de la interacción social.

Ejemplo: Adivinanzas, trabalenguas, rimas, refranes.

2.1.5. CONCEPTO, IMPORTANCIA Y CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

Entre las opiniones más conocidas registramos las siguientes:

2.1.5.1. Huizinga (1938)

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de - ser de otro modo- que en la vida corriente”. (Huizinga, 1938)

El juego define como una tarea libre, la cual se desarrolla dentro de un determinado espacio y tiene un fin, de igual manera va a acompañado de sentimientos que se vive en la vida diaria.

2.1.5.2. Gutton (1982)

“Es una forma privilegiada de expresión infantil” (Gutton, 1982)

Define al juego como una forma que tienen los niños y niñas de expresarse.

2.1.5.3. Cagigal (1996)

“Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. (Cagigal, 1996)

Es una acción ingenua, desprendida que se la realiza dentro de un determinado espacio de la vida diaria, y va acompañado de reglas establecidas.

2.1.5.4. Roger Caillois – Moreno Palos:

“En conclusión, estos y otros autores como **Roger Caillois, Moreno Palos, etc.** incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar”.
- “Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego”.

“Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos”.

“El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico”. (Caillois, 1896)

Dentro de las definiciones más destacadas están las siguientes:

- El Juego es una actividad libre, es decir ningún individuo es obligado a participar.
- El juego se localiza dentro de un determinado espacio, al momento de jugar.
- Es una actividad creativa, ingenua cuyo resultado no está definido.

- Se desarrolla dentro de un mundo ficticio alejado de la vida diaria, cuyo resultado es figurado.

2.1.6. ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO:

2.1.6.1. El Juego contribuye al Desarrollo Psicomotor:

El niño/a estimula movimientos y ejercita músculos a través del:

- Equilibrio.
- Ritmo.
- Coordinación de manos y pies.

2.1.6.2. El Juego contribuye al Desarrollo Sensorial:

El niño/a desarrolla los sentidos a través de:

- Descubre las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso.
- Descubre las nociones básicas: arriba – abajo, antes – después.
- Mejora aptitudes para la coordinación de movimientos oculares.
- Fomenta la capacidad auditiva y localización del sonido.
- Incrementa la coordinación viso motora.

2.1.6.3. El Juego contribuye al Desarrollo Afectivo:

El niño/a desarrolla sus sentimientos a través de:

- Representación de personajes (alegría, miedo, placer, preocupación, enojo).

- Resolución de problemas.
- Jugar de una manera imaginaria fuera de la realidad.

2.1.6.4. El Juego desarrolla las Funciones Intelectuales:

El niño/a desarrolla su pensamiento a través de:

- Establece semejanzas y diferencias, junto con la manipulación de los objetos.
- Mantiene la atención y observación fija de un objeto durante varios minutos.
- Resuelve problemas con un objetivo específico.

2.1.6.5. El juego contribuye al Desarrollo Social:

El niño/a fomenta las relaciones sociales con sus pares a través de:

- Prestar los juguetes a sus pares, a cambio de que le presten otro objeto.
- Dominar sus impulsos y aprender que no siempre se gana.
- Esperar su turno y seguir reglas o instrucciones.

2.1.6.6. El juego contribuye al Desarrollo del Lenguaje:

El niño/a desarrolla el lenguaje a través de:

- Realizar actividades de acuerdo a las actividades cotidianas.
- Interactuar con sus compañeros, estimula el lenguaje y aumenta su vocabulario.

2.1.7. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL

2.1.7.1. Método Montessori:

María Montessori (1870 – 1952) es una de las precursoras más importantes en la Educación Infantil. Comenzó haciendo prácticas con niños en un Hospital Psiquiátrico, realizando actividades manuales, de esta manera los niños aprendieron jugando a leer y escribir.

Esta experiencia le hizo cambiar de método y pensó que el juego no serviría únicamente para niño con deficiencias, sino también como una herramienta muy importante en el aprendizaje, dentro de las actividades diarias de la maestra.

En el proceso educativo de los niños, la educadora solo es una guía, y planifica a través del juego para que los niños/as desarrollen la libertad de: comunicación y trabajo en grupo. Además de sugerir que en aula de clases se trabaje con un mobiliario de acuerdo al tamaño de los niños.

Enfoque del Método Montessori:

- Considera al niño como un individuo que necesita desarrollar su libertad, el orden y trabajar de forma independiente o en grupo.
- Pueden resolver problemas de acuerdo a su edad.
- Los niños/as son impulsados a intercambiar ideas libremente con sus pares.

2.1.7.2. Método Reggio Emilia:

Este método se originó en la ciudad de Reggio Emilia en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, por el educador italiano Loris Malaguzzi.

Además del educador los niños también aprenden del ambiente que lo rodea. La educadora trabaja en equipo recogen las observaciones e inquietudes de los niños a través de: cámaras fotográficas, cuadernos, grabadoras.

La utilización del ambiente favorece al niño en la comunicación y la relación con sus pares, además de ayudar a resolver problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos y manualidades realizados por los niños son exhibidos en secciones, para evidenciar su proceso de aprendizaje a lo largo del año escolar.

Enfoque del Método Reggio Emilia:

- El niño es considerado un ser integral, expresando y desarrollando: su ser intelectual, social, emocional y moral.
- Desarrolla el pensamiento simbólico y explora el medio que lo rodea.
- Utiliza el llamado “múltiples lenguajes del niño”, (palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, collage, drama, música).
- El arte es lo más importante del método, en el proceso de aprendizaje del niño/a.

2.1.7.3. Método Aucouturier:

Bernard Aucouturier, francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz y con una experiencia de más de 30 años con niños sin y con dificultad.

El proceso de aprendizaje se debe hacer de una manera armónica a través del: movimiento y el juego, la comunicación, la expresión, la creatividad y el descubrimiento.

Enfoque del Método Aucouturier:

- Da prioridad a la maduración integral del niño/a.
- Formar el pensamiento del niño no solamente intelectual sino también el afectivo.
- Se construye la personalidad durante los 5 años de vida, principalmente los primeros 2 años.

2.1.7.4. Método Waldorf:

Fue creado en el año de 1919 por Rudolf Steiner (1861 – 1925), se desarrolló en una escuela para hijos de obreros de la fábrica Waldorf – Astoria.

El proceso de aprendizaje del niño va desde su nacimiento hasta los siete años de vida, a través de la experiencia y no de una forma intelectual. Aproximadamente a los 3 a 4 años el niño aparece la capacidad de imaginación y fantasía, desarrollándola a través del juego. El juego es la actividad más importante que debe realizar el niño. Además fomenta la atención y concentración prolongada en una determinada actividad, utilizando juguetes sencillos.

Enfoque del Método Waldorf:

- Impulsa el ejercicio físico, la música, el canto, teatro.
- Dedicar parte del tiempo a las manualidades, la danza.
- Se estimula el amor a la naturaleza, el arte y al ser humano.

2.1.8. JUEGOS VERBALES

Los Juegos Verbales se definen como un instrumento que se puede utilizar en el aula de clases tanto para desarrollar como para estimular el área de lenguaje en los niños y niñas, generalmente se los realiza en interacción social.

Los Juegos Verbales se inician desde los primeros meses de vida cuando los padres y/o educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de los sonidos.

Tienen por finalidad desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, la conciencia lingüística, así como también discriminar los sonidos finales de las palabras. En el lenguaje escrito tienen por objeto estimular a los alumnos a investigar palabras en el diccionario y escribir los juegos en forma clara, con una ortografía adecuada, para darlos a conocer.

Dentro de los Juegos Verbales se incluyen los: juegos con palabras (rimas), adivinanzas, trabalenguas, refranes, creados por los mismos niños o tradicionales. Todas estas actividades tienen por objeto el carácter creativo y lúdico del lenguaje con una actitud exploratoria para los diferentes significados.

2.1.8.1. Rimas:

Se define como la semejanza o igualdad entre los sonidos finales de un verso.

Las rimas pueden ser de dos tipos:

- Asonantes: se define así cuando las vocales al final de una rima son iguales.

- Consonantes: se define así cuando las vocales y las consonantes son iguales.

2.1.8.2. Adivinanza:

Se define como una actividad ingeniosa y divertida que además ayudan al niño en su aprendizaje, asociando ideas e incrementando su vocabulario.

2.1.8.3. Trabalenguas:

Se define como una frase cuya pronunciación resulta complicada cuando el individuo intenta expresarla. Se lo utiliza como ejercicio lúdico para lograr resolver ciertos problemas de pronunciación.

Es común que se utilicen los trabalenguas en obras de teatro, también puede aparecer junto a las adivinanzas, los acertijos, los refranes y los chistes. Sin embargo la presencia de los trabalenguas en libros no es común.

2.1.8.4. Refranes:

Se define como los dichos populares que enseñan algo, regularmente suelen ser frases con simetría y son fáciles de memorizar. Los refranes para niños son divertidos y generalmente cortos. (mi kinder, 2012)

2.1.9. CLASES DE JUEGOS VERBALES:

Existen diferentes clases de juegos verbales:

2.1.9.1. Juegos de Comprensión Verbal:

Son aquellos juegos que permiten al niño reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo cuando se le dice al niño ¿dónde está papa? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objeto y lo busca e identifica.

2.1.9.2. Juegos de Expresión Oral:

Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado. Inicialmente se presenta los juegos de expresión pre – verbal (gorjeos, vocalizaciones) en las cuales los niños imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presenta los juegos de vocabulario, los cuales se adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrara objetos de un determinado color o función.

2.1.9.3. Juegos para mejorar la Pronunciación:

Como su nombre lo dice, son los juegos para mejorar la pronunciación y articulación de los sonidos. El juego más significativo es el trabalenguas, porque a través de este el niño/a recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos.

Los niños/as también mejoran la expresión oral cuando se tienen que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. También cuando están usando juguetes, mejoran su vocabulario nombrando los objetos a través del juego.

2.1.9.4. Juegos de Fantasía:

Este juego permite al niño/a dejar atrás la realidad y sumergirse en el mundo imaginario, donde todo es posible de acuerdo a su deseo o del grupo. El niño/a puede imaginar todo lo que quiera través de la expresión oral, creando historias y cuentos individuales de acuerdo a su imaginación y a las indicaciones que le da la educadora.

Para los espacios exteriores los niños pueden jugar: en tiendas de campaña similar a los indios, esto puede hacer volar la imaginación de los niños/as.

En cambio para los espacios reducidos o interiores, los niños pueden utilizar telas de colores y cordones para que cada uno cree su propio disfraz a través de su imaginación y convertirse en un personaje ficticio.

2.1.10. FINALIDAD DE LOS JUEGOS VERBALES:

La principal finalidad que tiene los Juegos Verbales es la función lúdica y creativa del lenguaje, también tiene por finalidad la conciencia lingüística además de ayudar a los niños a discriminar los sonidos finales de la palabras.

Es importante también para la individualización del niño, la socialización en grupo de pares, fortaleciendo así las diferentes áreas del desarrollo integral del niño.

También desarrollan:

- La conciencia fonológica y la percepción auditiva (discriminación de sonidos).
- Desarrollan la creatividad y la memoria.

- Aumentan el vocabulario del niño/a.
- Fomentan el desarrollo cognitivo y el lenguaje (formulación de preguntas).

2.1.11. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS VERBALES:

Para realizar actividades en clase con juegos verbales tiene que tomar en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con los alumnos de una manera lúdica y mantener el interés de los niños/as.
- Familiarizar a los niños con los diferentes juegos verbales.
- Permitir a los niños fomentar la imaginación a través de variados juegos de lenguaje.
- Permitir a los niños elegir el juego verbal preferido.

2.1.12. EL BENEFICIO DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Las rondas, cantos, trabalenguas y adivinanzas sirven para estimular la capacidad intelectual de los niños con la ayuda de sus padres para fortalecer el vínculo afectivo.

A través de las dinámicas mencionadas anteriormente, se relacionan principalmente con el niño/a que necesita que todo el tiempo le hablen. Los bebés a través de los fraseos y acentuaciones también se dan cuenta de las emociones a su alrededor, señala María Sol Peralta, pedagoga musical.

Según la pedagoga musical, el niño y el adulto deben interactuar durante la dinámica para fortalecer la comunicación y el adulto entre en el mundo imaginativo o simbólico del niño/a.

Todos los juegos con la boca favorecen el desarrollo del habla, y así más adelante el niño retomara todas estas acciones para expresarse, según Olga Clemencia Arango, fonoaudióloga y especialista en desarrollo del lenguaje.

A medida que los niños crecen estos juegos se vuelven un poco más complejos, es decir el niño/a tiene la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones para cantar y adivinar. Alrededor de los 2 a 3 años el trabajo es más reglamentado, debe tener un objetivo adicional del simple hecho de jugar, dice Arango.

Las finalidades de los Juegos Verbales para el desarrollo del lenguaje se clasifican en dos caracteres:

- **Parte Expresiva:** a medida que los niños progresan en la pronunciación se va desarrollando la capacidad del hablar a través del juego, el niño interioriza y reproduce su contenido. También progresa la articulación (fonemas) y la estructura gramatical (formar frases complejas).
- **Parte Semántica:** a través de los juegos verbales se aumenta el vocabulario de los infantes, empieza a conocer contenidos significativos.

En resumen, los juegos verbales tienen múltiples beneficios como: el desarrollo afectivo entre padre e hijo, socialización coordinación, concentración, memoria y atención. Es decir cualquier juego que implique comunicación ayuda al desarrollo del lenguaje.

Según María Sol Peralta, Pedagoga Musical, el juego verbal necesita simplemente de la interacción entre el niño y el adulto, es decir a través de la lúdica se puede entrar en el mundo imaginativo o juego simbólico del niño/a. (abcdelbebe, 2012)

2.1.13. EL JUEGO Y EL LENGUAJE

La relación entre el juego y el lenguaje es la lengua materna, que hace su aparición durante el juego y que no es característica de alguna situación cotidiana del diario vivir.

El juego en los niños tiene mucha importancia, es decir ayuda a estimular en la adquisición y el desarrollo del lenguaje. También ayuda a la correcta pronunciación de los niños/as mientras se realiza el juego.

En lo referente a los bebés, los adultos utilizamos una forma lúdica de comunicarnos con ellos, lo que se conoce como “baby – talk”, y damos la oportunidad al bebé de jugar con el lenguaje.

A través de los juegos de lenguaje o más conocidos como juegos verbales, permite al niño/a, active conocimientos previos relacionados entre sí y facilitando aprendizajes significativos.

Algunos juegos de lenguaje son:

- **Juegos de Observación:**

Permite que el niño desarrolle capacidades de: observación, atención, discriminación, identificación, a través de los órganos de los sentidos. También a través de las siguientes actividades:

- Observar y comentar la realidad,
- Observar y comentar láminas (dibujos).

- **Juegos de Conversación:**

Permite el intercambio comunicativo entre dos o más individuos, expresando ideas, hablando con soltura, desarrollar vocabulario, corregir pronunciación.

Para trabajar de una manera pedagógica la conversación se debe realizar lo siguiente:

- Sacar conversación a partir de un tema de interés o de la observación.
- Realizar una conversación sobre los hechos que están sucediendo en el entorno.
- Jugar al teléfono dañado.
- Crear diálogos con los niños/as.

- **Juegos de Invención o Imaginación:**

Este tipo de juego le ayuda al niño/a a resolver situaciones nuevas a través de la imaginación, como las siguientes:

- ¿Qué harías si te perdieras en una excursión?
- ¿Qué harías si te regalan un avión?
- ¿Quiénes son estos personajes?

- **Juegos Dramáticos:**

Permite desarrollar en el niño la facultad de imitación, la memoria y experimentar con su propio cuerpo (movimientos, ruidos).

- Juego Dramático (imaginemos que volamos, jugar a vender y comprar)
- Juego de Roles (profesora, carpintero, cartero).
- Teatro de Títeres.

- **Juegos Narrativos:**

El material principal de este juego es el cuento, con una narración oral y escrita, con personajes reales y fantásticos. El estudiante podrá: elegir, sugerir, crear o transformar el cuento, para no hacerlo repetitivo.

- Qué final le darías al cuento, escuchado anteriormente.
- Hacer un grupo de trabajo, y crear un cuento a partir de imágenes dadas anteriormente.

Fuente: (Bebesymas, 2012)

2.1.14. CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL LENGUAJE

2.1.14.1. **Concepto:**

Desde un punto de vista más general se define al lenguaje como una forma de expresarse de los humanos a través de experiencias y comunicarlas a los demás por medio de símbolos, señales y sonidos emitidos por los órganos de los sentidos. En cambio los animales se manifiestan a través de signos sonoros y corporales, que en la lengua humana no podemos entender.

El lenguaje es aquel que emplea signos para transmitir significados. Según Ferdinand Saussure, el lenguaje se compone de la siguiente manera:

- **Lengua:**

Conocido también como idioma. Cada individuo crea un número infinito de comunicaciones a través de determinados elementos. La representación antes dicha, es lo que se conoce como lengua o el código.

- **Habla:**

A través de la fonación y la escritura, con carácter individual y voluntario, el individuo utiliza la lengua para comunicarse.

2.1.14.2. **Importancia:**

El lenguaje es exclusivo de los seres humanos. Aprender el lenguaje es:

- Aprender a comunicarse con efectividad.
- Transmitir a los demás nuestros pensamientos.

- Lograr comprender a nuestros semejantes.

El lenguaje sin importar su nivel social, es muy importante. Cada individuo debe dedicar tiempo para mejorar la expresión del mismo.

2.1.15. TIPOS DE LENGUAJE

- **Lenguaje Verbal:**

Es el lenguaje que se manifiesta a través de lenguas, por medio de las cuales el individuo se comunica entre si con los miembros de una determinada comunidad.

- **Lenguaje Oral:**

Es el lenguaje que se manifiesta por medio de sonidos originados oralmente (voz), a través del oído.

- **Lenguaje Escrito:**

Es el lenguaje que se presenta empleando signos gráficos además de las letras que representan sonidos, por medio de la vista. La escritura es muy importante porque permite afianzar el mensaje que se quiere transmitir a las demás personas.

- **Lenguaje no Verbal:**

También conocido como lenguaje kinésico, es un tipo de lenguaje que se comunica a través de signos o gestos corporales no orales, y se los puede percibir de una manera auditiva o táctil. Es empleado principalmente por

personas que tienen alguna discapacidad o no están capacitados para expresarse oralmente.

- **Las Meta señales:**

Es un lenguaje creado esencialmente por el ser humano a través de señales o signos, indicando precaución o acción ante un determinado espacio.

Fuente: (Monografías, 2013)

2.1.16. FUNCIONES DEL LENGUAJE

- **Función Emotiva:**

Es el mensaje que expresa el emisor a través de los sentimientos de sí mismo. En la información que transmite influye principalmente el emisor del mensaje.

- **Función Conativa:**

Es el mensaje que expresa el receptor, la comunicación de la información está centrada principalmente en el receptor del mensaje, utilizando oraciones imperativas e interrogativas.

- **Función Referencial:**

El mensaje se centra principalmente en el tema con el que se esta originando una conversación, utilizando oraciones declarativas o enunciativas de una manera negativa o positiva.

- **Función Metalingüística:**

Este tipo de lenguaje se centra principalmente en el código de la lengua.

- **Función Fática:**

Es un tipo de lenguaje que se utiliza para iniciar, interrumpir, continuar o finalizar una determinada conversación.

- **Función Poética:**

Este lenguaje se utiliza preferentemente en la literatura. El mensaje se centra en la forma como se lo transmite, utilizando rimas o aliteraciones.
Fuente: (Gestiopolis, 2013)

2.1.17. FUNCIONES CEREBRALES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE:

Se conoce también como la zona cerebral del habla, se refiere específicamente a las áreas del cerebro que desempeñan una función importante en el procesamiento y producción del habla. (Wikipedia, 2013)

2.1.17.1. Área de Broca:

Se llama así por el médico francés que la descubrió en 1864 llamado Paul Pierre Broca, a través de varios estudios realizados a pacientes que tenían una grave lesión en esta sección del cerebro. Es una sección del cerebro que está implicada en la producción del habla y en el procesamiento y la comprensión del lenguaje. Se la conoce también como el hemisferio dominante del lenguaje o mejor conocido como el hemisferio izquierdo.

El área de Broca se divide en dos sub – áreas fundamentales:

- **Triangular (anterior):**

Se encarga principalmente se la interpretación de estímulos (asociación plurimodal) y de la programación de conductas verbales.

- **Opercular (posterior):**

Se encarga solamente de un estímulo (asociación unimodal) y de la coordinación de los órganos del aparato fonatorio para la producción del habla.

Esta sección también se conecta con el Área de Wernicke, la otra función importante para el lenguaje de los seres humanos.

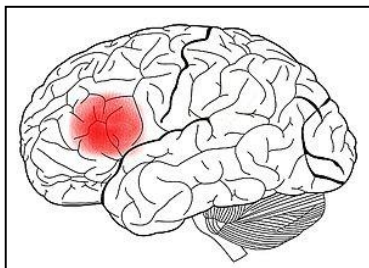


GRÁFICO No. 3: ÁREA DE BROCA

Fuente: (Broca, 2013)

2.1.17.2.1. Área de Wernicke:

Se llama así por el neurólogo y psiquiatra alemán Karl Wernicke. Está situada en la corteza cerebral de la mitad posterior de la circunvolución temporal superior, se encarga específicamente del área auditiva.

Su función principal es el la decodificación auditiva de la lingüística, relacionada con la comprensión del lenguaje, la cual se complementa con el Área de Broca a través del procesamiento de la gramática.

El Área de Wernicke se divide en dos sub – áreas importantes:

- **Afasia (fluyente):**

Es aquella área donde el paciente articula las palabras, no hay problemas en el habla, sin embargo no comprende lo que oye.

- **Afasia de Broca (no fluyente):**

Es aquella donde el paciente pierde la habilidad de articulación de palabras, sin embargo el paciente si comprende lo que escucha.

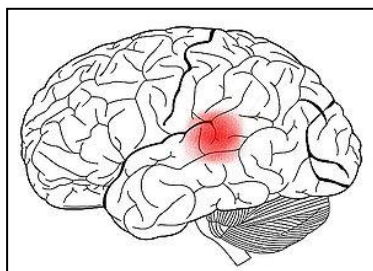


GRÁFICO No. 4: ÁREA DE WERNICKE

Fuente: (Wernicke, 2013)

2.1.18. ÁREAS DEL LENGUAJE.

- **Lenguaje Comprensivo:**

Está directamente relacionado con las palabras y frases a través de la comunicación, que permite a su vez decodificar el lenguaje oral. Según (VIGOTSKY, Lev 1988: P. 89), relaciona al lenguaje con la función comunicativa de pensar. “La unión entre pensamiento y lenguaje, en forma más simple, es el significado de la palabra”.

- **Lenguaje Expresivo:**

Está relacionado con la producción del lenguaje, a través de la comprensión y la exposición de palabras con su significado.

- **Audición:**

Es importante la capacidad auditiva en el aprendizaje del niño/a, sin esta, en el futuro, no podrá desarrollar correctamente las habilidades comprensivas y productivas del lenguaje.

2.1.19. DESARROLLO DEL LENGUAJE COMPRENSIVO Y EXPRESIVO DE 3 A 4 AÑOS

CUADRO No. 2: LENGUAJE COMPRENSIVO DE 3 A 4 AÑOS

LENGUAJE COMPRENSIVO	
3 AÑOS	4 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Entiende algunos verbos. • Entiende 3 órdenes sencillas de un elemento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede identificar el uso de objetos. • Comprende la asignación de turnos. • Puede seguir órdenes de 2 elementos.

CUADRO No. 3: LENGUAJE EXPRESIVO DE 3 A 4 AÑOS

LENGUAJE EXPRESIVO	
3 AÑOS	4 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Responde preguntas. • Relata nombres completos. • Recita rimas de 1 a 2 frases. • Pregunta y usa el “yo”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formula preguntas. • Utiliza negativos y adjetivos. • Lenguaje fluido utilizando plurales. • Puede decir su sexo. • Cuenta hasta más de 3. • Dice frase de 4 a 5 palabras. • Articula correctamente: m – n – p – t – s. • Menciona sus necesidades biológicas.

2.1.20. AUMENTO DE VOCABULARIO (10 MESES A 8 AÑOS)

CUADRO No. 4: AUMENTO DE VOCABULARIO

AUMENTO DE VOCABULARIO	
EDAD	VOCABULARIO
10 Meses	1 – 2 palabras
12 Meses	3 – 5 palabras
15 Meses	18 – 20 palabras
18 Meses	20 palabras
24 Meses	+ - 100 palabras
2 ½ Años	+ - 300 palabras
3 a 4 Años	+ - 800 a 1500 palabras
4 a 5 Años	+ - 1500 a 2000 palabras
7 a 8 Años	+ - 2500 a 2800 palabras

2.1.21. EL LENGUAJE INTERIOR

Se desarrolla desde los 3 años hasta los 8 años de edad.

Alrededor de los 3 a 4 años el niño acompaña el juego junto con el monólogo infantil, es decir se cuenta para sí mismo lo que acontece durante el juego.

El lenguaje es el acompañante más importante durante el juego, además de ayudarle al niño a resolver problemas creados durante el mismo. Además la comprensión del lenguaje requiere esencialmente de lenguaje interior.

2.1.22. DESARROLLO EVOLUTIVO DEL LENGUAJE

Según los aportes de algunos investigadores como: Lenneberg – 1967, Brown y Frazer – 1964, Bateson – 1975, Stampe e Ingram – 1976, Einsenson – 1979, Bruner – 1976, se divide al lenguaje en dos grandes etapas.

Cada etapa tiene sus propias cualidades fonéticas, sintácticas y semánticas junto con el crecimiento del niño/a, como se define a continuación:

2.1.22.1. Etapa Pre – Lingüística (0 a 12 meses):

También se conoce como etapa pre verbal. La expresión buco - fonatoria tiene un valor comunicativo. También se la considera como etapa del nivel fónico, es decir el infante solo emite sonidos onomatopéyicos.

Durante el primer año de vida la relación del infante con su madre es de tipo afectivo y gestual, además hay que utilizar el lenguaje verbal para estimularlo lingüísticamente, es decir la palabra y el gesto deben ir juntos.

Esta etapa anteriormente no tenía interés en los especialistas, pero hoy en día tiene un valor trascendental para el posterior desarrollo de la comunicación lingüística del niño/a, a través de las expresiones vocales y verbales.

Está conformada a su vez por sub – etapas o estadios, que definen las características cronológicas del desarrollo integral del niño.

- **Del nacimiento a los 2 meses de edad:**

Hasta el primer mes de nacido la única comunicación mecánica y refleja del bebé es el llanto, a través de él pone en utiliza el aparato fonador, permitiendo así la oxigenación de sangre y establecer una respiración normal.

Al inicio del segundo mes ya no se la considera una manifestación mecánica, el sonido cambia de acuerdo al contenido afectivo de dolor, hambre o alguna otra molestia. Gracias a esta manifestación las necesidades del bebé son satisfechas de acuerdo a su estado.

El bebé va comunicándose con el entorno que lo rodea, especialmente con su madre, comprendiéndolo cada vez mejor.

- **De 3 a 4 meses de edad:**

A los tres meses el bebe ya emite sonidos guturales y vocálicos con una duración de 15 a 20 segundos. Responde con una sonrisa, arrullo o murmullo, a los sonidos humanos.

Las vocalizaciones del bebe pueden expresar alegría, placer mediante consonantes guturales “ga – ga”, “gu – gu”. También aparece el balbuceo o lalación mediante el doblamiento de sílabas “ma – ma” “ta – ta”.

Reacciona con alegría, temor o sorpresa a través de entonaciones afectivas, especialmente de sus padres.

Según Piaget, al inicio del cuarto mes supera las características circulares primarias de los primeros tres meses de vida, para interesarse además de su propio cuerpo en objetos externos a él como los sonajeros.

De esta forma el bebe va progresando y aumentando sus vocalizaciones comunicativas con la madre. Estas expresiones deben ser atendidas y estimuladas por parte de los padres para fomentar su desarrollo lingüístico.

- **De 5 a 6 meses de edad:**

El balbuceo se extiende hasta el octavo y noveno mes, sin embargo progresa alrededor del quinto y sexto mes de vida y se denomina imitación de sonidos, más adelante repite sonidos que el adulto o niño produce.

Al sexto mes el bebe ya emite los primeros sonidos vocálicos y consonánticos. Poco a poco sustituirá la comunicación gestual por el lenguaje verbal.

De aquí la importancia de estimular el lenguaje verbal durante el primer año de vida.

- **De 7 a 8 meses de edad:**

Debido a la autoafirmación el niño va abandonando al adulto, debido al desarrollo de habilidades motoras y posturales, es decir obtiene logros a través de su capacidad exploratoria en su propio cuerpo como en elementos de su entorno.

Según Bateson, entre la madre y el niño se da intercambios vocales con un carácter de “proto conversación”, y permite afirmar y mantener el contacto social. (Bateson, 1975)

Según Bruner, señala que entre los 7 a 10 meses el bebé desarrolla la aptitud lingüística y comunicativa, creando un buen entrenamiento para el habla y la socialización. (Bruner, 1979)

Estas primeras vocalizaciones de palabra son las que estimularan la emisión de sus primeras palabras y el acceso al lenguaje.

- **De 9 a 10 meses de edad:**

El niño/a empieza a decir palabras cortas, pero simplemente es la repetición o imitación de los que dicen los demás, acelerando el lenguaje. La utilización de objetos masticables favorece la vocalización articulada, aumentando la destreza de la lengua y los labios.

Tiene un repertorio de tres a cinco palabras articuladas, pero de una forma simplificada a la del lenguaje adulto.

A partir de los nueve meses, el niño va descubriendo su “yo”, es decir comienza la conquista de sí mismo y conocerse entre las personas que lo rodean.

- **De 11 a 12 meses de edad:**

El niño/a cuenta con un vocabulario de más de cinco palabras y emplea las mismas palabras que el adulto, pero con diferente significado, porque su capacidad expresiva es limitada.

Sin embargo, el niño empieza a decir sus primeras palabras de dos sílabas directas “mamá”, “papá”, dando inicio a la siguiente etapa, denominada etapa lingüística o verbal.

También los niños suelen ser el centro de atención de la familia, lo que ayuda al niño a sentir y vivir su propia identidad, y permite un desarrollo mayor del lenguaje.

2.1.22.2. Etapa Lingüística (12 meses a 7 años):

Se inicia con la articulación de la primera palabra y se la considera como el anuncio del lenguaje como plan de comunicación. Las niñas hablan más rápido que los niños, tomando en cuenta peculiaridades distintas. Según estudios no confirmados, el 90% de los niños dicen sus primeras palabras cuando tienen 15 a 18 meses de edad.

En consecuencia a la etapa lingüística se la considera muy amplia desde el año de nacido, pasando por la etapa fónica a una adquisición de fonemas en un plano fonológico, desarrollándose el aspecto semántico y sintáctico de palabras, conforme el niño crece.

Dentro de la etapa lingüística se encuentran las siguientes sub – etapas:

- **De los 12 a 14 meses de edad:**

A partir de los 12 meses el niño emite sonidos léxicos de la lengua adulta, desarrollando la capacidad del niño para utilizar las palabras, pero no le atribuye un significado correcto.

Entre los 13 y 14 meses de edad, el niño está en la etapa holofrástica (pala frase), emite una palabra pero con varios significados.

- Abre – “abe”: abre la puerta.
- Abre – “abe”: pela la naranja.

A esta edad la palabra ya se refiere a un objeto, es decir el niño dice la palabra que designa un objeto, o persona que señala para realizar determinada acción.

El niño comienza a comprender la negación y aprobación del adulto, incluso la interrogación.

En resumen el niño/a poco a poco utiliza las palabras con significados aproximados a la del adulto, para esto es necesario que los padres y las personas que lo rodean estimulen léxicamente la palabra con el objeto, en consecuencia el niño asocia y fija en su cerebro la relación.

- **De los 15 a los 18 meses de edad:**

Los niños/as a partir de los 15 a 16 meses se encuentran en la etapa holofrástica (palabra – frase), cuenta con un vocabulario entre 5 a 20 palabras, con la posibilidad de ir aumentándolo poco a poco.

Entre los 17 a 18 meses el niño va extendiendo su vocabulario y empieza a utilizar combinaciones de dos palabras.

Para el desarrollo del lenguaje verbal en el niño/a, los padres y educadoras pueden hacer ejercicios como:

- Identificación de objetos o figuras.
- Identificación de las diferentes partes del cuerpo.

- **De los 18 a 24 meses de edad:**

Los niños/as tienen un vocabulario mayor a 50 palabras e inicia el habla “sintáctica”, es decir combina de 2 a 3 palabras en frases y oraciones simples.

Existen diferentes expresiones verbales utilizadas por los niños, realizando las siguientes relaciones:

- Entre dos nombre (sustantivos):
Zapato – Papá: (objeto que posee – dueño del objeto).
- Entre nombre y verbo:
Abre puerta: (verbo – objeto)
- Entre calificadores y adjetivos:
Bonita pelota: (calificador – nombre)

Alrededor de los dos años, el niño tiene un vocabulario aproximado de 300 palabras. Utiliza pronombres personales como “yo”, “tú”, y el posesivo “mi”, “mío”.

También surge la función simbólica en el infante, es decir tiene la capacidad de imaginar las cosas sin la necesidad de que estén físicamente.

Esta capacidad permite al niño/a desarrollar el lenguaje verbal a través de cuentos que relatan sus padres sobre sí mismo o de su familia.

- **De los 2 a 3 años de edad:**

A los 3 años se produce un incremento rápido en su vocabulario aproximadamente 896 a 1200 palabras (Smith 1980).

El niño/a comienza a utilizar proposiciones y posee un lenguaje comprensible tanto para la familia como los ajenos a ella. Denominado según los investigadores como “competencia sintáctica”.

- **De los 4 a 5 años de edad:**

Los niños utilizan pronombres como: (yo, tu, el, ella, nosotros/as, ustedes), su vocabulario cuenta con aproximadamente 1500 palabras, a los cinco años con alrededor de 2300 palabras.

La capacidad simbólica del niño y la necesidad de comunicarse hacen posible el correcto y rápido desarrollo del lenguaje infantil y de la inteligencia.

- **De los 6 a 7 años de edad:**

Los niños/as inician la etapa escolar en la cual manifiestan la capacidad de aprendizaje y un lenguaje más abstracto. Supera el periodo egocéntrico y su pensamiento se convierte en lógico – concreto.

Esta capacidad hace que el niño/a tome conciencia de sí mismo, lo que ayudará en su adaptación y el desarrollo de la personalidad.

2.1.23. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL ÁREA DE LENGUAJE DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

Un resumen de las características evolutivas del desarrollo del área de lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años se muestran en el siguiente Cuadro:

CUADRO No. 5: CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS

DESARROLLO DEL LENGUAJE	EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Progresiva utilización de pronombres personales. - Ordena los acontecimientos y lo refleja en sus frases. - Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción inmediata). - Comprende relaciones entre acontecimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las frases se hacen más largas y complicadas. - Aparecen el género y el número en las palabras. - Se adquieren las reglas de sintaxis (ordenar y enlazar palabras para formar oraciones). - Se incluyen preposiciones y artículos en las frases.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	LENGUAJE EGOCÉNTRICO
<ul style="list-style-type: none"> - Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de. - Aparecen los artículos: “el” y “la”. - Aparición de los auxiliares: “ser” y “tener”. - El infinitivo presente aparece: “yo no quiero comer”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repetición y Ecolalia: el niño repite sílabas o palabras, aunque no tengan gran sentido para él. - El Monólogo: el niño habla para sí mismo, piensa en voz alta y carece de función social. - Monólogo en pareja o colectivo: cada niño asocia al otro su pensamiento o acción.

2.1.24. DESARROLLO DEL HABLA Y LENGUAJE:

3 años:

- Relata de manera espontánea sus experiencias.
- Su lenguaje es más fluido y completo.
- Forma oraciones con más de cuatro palabras.
- Entiende preguntas simples.
- Cuenta historias mezclando ficción y realidad.
- Comienza el monólogo colectivo.
- Muestra interés por el “para que” de las cosas.
- Usa pronombres personales y artículos.
- Canta variadas canciones junto con gestos y movimientos.
- Utiliza tiempos verbales: pasado, presente y futuro.

4 años:

- Forma oraciones largas alrededor de diez palabras
- Cuenta historias sobre un tema específico.
- Comete errores de articulación.
- Contesta preguntas simples.
- Disfrutar cuando se leen cuentos o libros.
- Entender el mensaje del texto.
- Tratar de leer y escribir.
- Identificar letreros y etiquetas comunes.
- Participar en juegos con rimas.
- Identificar y combinar algunas letras con sus sonidos.
- Utilizar letras para representar sus nombres, ideas, frases.
- El niño/a puede hablar de objetos y personas.

- Desarrolla la memoria y la imaginación.
Fuente: (colorincolorado, 2013)

2.1.25. DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

Motrices:

- Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos.
- Control de partida y llegada del dibujo.
- Acelera y modera la marcha a voluntad.
- Empieza a poder detenerse.
- Hace la pinza correctamente.
- Empieza a tomar predominancia en lateralidad.
- Inhibe los movimientos involuntarios.
- Desarrolla la independencia segmentaria.

Adaptativas:

- Avisa cuando tiene ganas de ir al baño.
- Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara.
- Se lava los dientes con ayuda del adulto.
- Se desnuda con poca ayuda del adulto.
- Utiliza cubiertos y bebe solo con una taza.
- Tiene hora establecida para ir a dormir.
- Juega solo durante 15 minutos.
- Recoge los juguetes sin ayuda.
- Sube escaleras poniendo un pie en cada escalón.

Lenguaje:

- Los artículos “el” y “la” aparecen alrededor de los 36 y 42 meses.
- Los pronombres personales: “le”, “la”, “os”, “me”, “te”, “nos” y “se” comienzan a producirse.
- El infinitivo presente aparece “yo no quiero comer”.
- Se utiliza el presente de indicativo “el bebé duerme”.
- Aparición de los auxiliares “ser” y “tener”.
- Producción de subordinadas relativas “mamá dice que debes venir”.

Personal – Social:

- Capta expresiones emocionales de los otros.
- Le gusta jugar solo y con otros niños.
- Puede ser dócil y rebelde.
- Posee una conducta más sociable.
- Crisis de independencia.
- Afianzamiento de yo.
- Aparecen conflictos en su identificación como adulto.
- Asume las diferencias sexuales.
- Juego Simbólico.

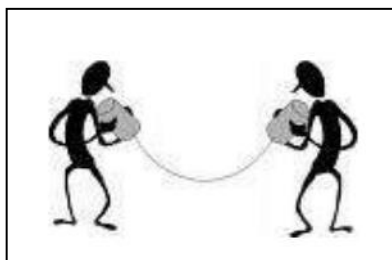
2.1.23. CONCEPTO E IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN

2.1.26.1. **Concepto:**

La Comunicación es el resultado o gestión de comunicarse entre seres humanos, animales u objetos, estableciendo contacto con las demás personas de su entorno y transmitir una decretada información.

La comunicación puede realizarse a través de varios canales: el tacto, la mirada, los gestos de la cara, movimientos del cuerpo y la voz.

También es un proceso en el cual el emisor elabora un mensaje, mientras que el receptor recibe el mensaje, lo comprende y elabora una respuesta.



Fuente: (Monografias, 2013)

2.1.26.2. Importancia:

La comunicación es importante porque se la utiliza desde el primer momento de vida cuando el niño necesita socializar a través del llanto, para satisfacer sus necesidades de dolor, higiene, fisiológicas como de alimentación.

De aquí en adelante todo el tiempo los individuos estamos emitiendo mensajes para transmitir a las demás personas una información. (Importancia, 2013)

2.1.26. TIPOS DE COMUNICACIÓN

- **Comunicación Interpersonal:**

También conocida como comunicación bidimensional, se manifiesta a través de la interacción con las personas de su entorno, estableciendo una plática.

- **Comunicación Intrapersonal:**

También conocida como comunicación unidimensional, se exterioriza a través de monólogo, es decir es una conversación íntima y determinada. Es el mensaje o discurso que el emisor se dirige a sí mismo, empleado principalmente en las obras dramáticas y narrativas.

- **Comunicación Masiva:**

Es la información que se transmite a través del radio, la televisión, periódicos, revista e internet.

- **Comunicación Organizacional:**

Es un tipo de comunicación que comprende tanto la comunicación interpersonal como la intrapersonal.

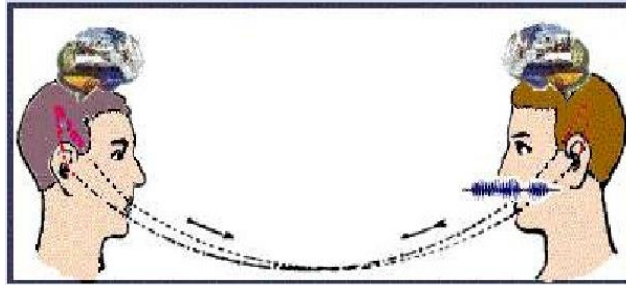
Fuente: (Monografías, 2013)

2.1.28. PROCESO COMUNICATIVO

2.1.28.1. La Comunicación Verbal:

En la comunicación verbal se toma en cuenta los niveles: semántico, fonológico, morfológica y sintáctico, los cuales influyen en la precisión del mensaje.

El receptor decodifica el mensaje a través de las herramientas utilizadas, las cuales influyen en la efectividad de la comunicación.



Fuente: (Slideshare, 2013)

2.1.28.2. La Comunicación no Verbal:

En la comunicación no verbal se utiliza signos y una variedad de: imágenes sensoriales, sonidos, gestos y movimientos del cuerpo. Se la realiza junto con la comunicación verbal.

A través de estos signos el proceso de comunicación se puede ampliar, reducir o cambiar el mensaje que envía el emisor.

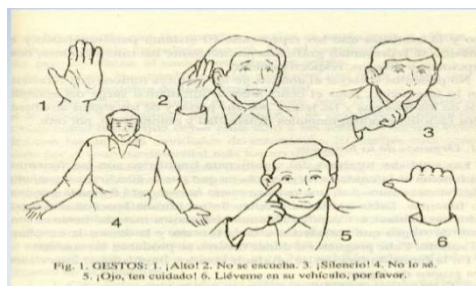
Entre los sistemas de comunicación no verbal tenemos los siguientes:

- **Lenguaje Corporal:**

Es el lenguaje en el cual forma parte de los mensajes los: gestos, movimientos, el tono de la voz, nuestra ropa e incluso el olor corporal.

- **Lenguaje Iónico:**

Es el lenguaje a través del cual se toma en cuenta en el mensaje los: sonidos de sirenas, lenguaje de señas, el beso.



Fuente (Slideshare, 2013)

2.1.29. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES EN LA COMUNICACIÓN

Desde la primera infancia los padres y educadoras deben estimular el desarrollo de la comunicación en los niños/as. Son utilizadas diferentes herramientas, que pueden ser aplicadas tanto en casa como en el centro educativo.

Entre las actividades que nos permiten implementar estrategias para fomentar el desarrollo de la comunicación son las siguientes:

- **Juegos Interactivos:**

Son juegos que combinan rimas y gestos, y los niños/as tienen que completar la frase y además fomentan la comunicación.

- **Dibujos y Fotos:**

Los niños pueden comentar el dibujo para que amplíen su vocabulario, también es posible utilizar fotos familiares para que así el niño vaya reconociendo a cada uno de los miembros conformados en ella.

- **Cuentos:**

Los cuentos deben ser de acuerdo a la edad de los niños/as. Se los puede leer, y consecuentemente se les puede preguntar donde está un objeto de acuerdo a las ilustraciones.

- **Canciones:**

Además de que a los niños/as les encanta escuchar canciones, también pueden repetir la sílaba final de la palabra o parte completa de la canción.

- **Masticar y sacar la lengua:**

Este ejercicio sirve para desarrollar el lenguaje oral y fomentar la articulación y pronunciación, como las siguientes actividades:

- Masticar para fortalecer las mandíbulas.
- Sacar la lengua hacia: la nariz, la oreja izquierda, la oreja derecha, la barbilla y fomentar toda la musculatura que influye en el habla.

- **Títeres y Marionetas:**

Estos juegos además de divertirlos despiertan el interés y deseo de contestarles a los títeres y marionetas participantes en la obra. Los juegos de disfraces y dramatización, es otra forma de desarrollar el lenguaje.

2.1.30. DESARROLLO DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

El desarrollo es algo natural que se produce a lo largo de la vida, desde que nace hasta la vejez. A su vez es un proceso interno y externo, que se produce con la propia interacción e interrelación del niño/a con su entorno.

El proceso de socialización también transcurre durante toda la vida y su característica principal es bidireccional, es decir se conjuga la influencia que recibe el individuo de otros grupos y la recepción que el individuo tiene de los demás.

Los principales agentes socializadores son: la familia, la escuela, el grupo de amigos, el centro laboral y la comunidad.

También existen diferentes períodos evolutivos con la participación de los agentes socializadores en: la lactancia, la edad temprana, la edad preescolar, la edad escolar, la adolescencia, la juventud, y la adultez mayor.

- **Lactancia: (0 a 12 meses):**

Desde el nacimiento pueden aparecer estímulos sensoriales como ejecutar movimientos involuntarios, impulsivos y espontáneos, pataleos, gritos.

Al momento de satisfacer las necesidades fisiológicas del niño/a, el adulto juega un papel muy importante. El llanto tiene diferentes significado en cuanto a las necesidades del niño/a como: hambre, sueño, incomodidad.

A través de la interacción que existe entre los padres, principalmente de la madre irá desarrollando en el niño/a los órganos de los sentidos (tacto, olfato, vista y oído), el llanto se irá transformando y ahora expresará necesidades

sociales y afectivas. También a lo largo de esta etapa el niño/a podrá: sostener la cabeza, el tronco, se sienta, gatea y posteriormente camina primero con ayuda y luego sin ella.

Al final del primer año de vida el niño ha desarrollado los órganos de los sentidos y bases para el desarrollo del lenguaje (balbuceos, gorjeos y algunas palabras).

- **Edad Temprana (1 a 3 años):**

En esta etapa la manipulación de los objetos es fundamental, es decir la pregunta favorita del niño va ser ¿Qué es esto?, se traslada libremente y siente una gran curiosidad por el entorno que lo envuelve, se vuelve cada vez más independiente.

El adulto además de satisfacer las necesidades básicas del niño/a, tiene un rol colaborador al decirle la función de cada uno de los objetos, y también cuáles son seguros para sí mismos.

El niño/a utiliza los objetos de forma simbólica, por ejemplo: un lápiz lo utiliza como carro. También escucha con atención las conversaciones de los adultos, el lenguaje se enriquece y va regulando su comportamiento.

Es recomendable que el adulto no se convierta en un obstáculo, paralizando la autonomía del niño/a, esto influye de una forma negativa apareciendo inseguridad y dependencia.

- **Preescolar (4 a 6 años):**

En esta etapa aparece el lenguaje egocéntrico, es decir juega en voz alta (ahora voy a mover el carro para acá), adquiere facilidad para manejar el lenguaje y permite formar la visión del ambiente que lo rodea.

Aparece el pensamiento pre – operacional, es decir desarrolla una capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, e identifica nociones como: edad, tiempo y espacio.

La función simbólica empieza a manifestarse en el lenguaje a través de la imitación de los adultos (juego de roles), donde se desarrolla la imaginación, la atención y la memoria. El niño/a absorbe los valores y cultura del entorno que lo rodea y educa.

- **Edad Escolar (6 a 11 años):**

En esta etapa el niño/a además del contacto con su familia, se integra a las actividades de estudio y de socialización con sus pares, en la cual desarrolla nuevas habilidades y destrezas. También a través de la escuela, adquiere las herramientas necesarias para desenvolverse en el ambiente adulto.

Además del estudio, el juego le ayuda a ir ganando confianza tanto en sus capacidades como en la relación con sus compañeros, respetando las normas y reglas establecidas.

Aparte del juego de roles, aparece el juego de reglas, respetando la cooperación de sus compañeros y sancionar cuando las reglas se incumplen.

En esta etapa la relación de los padres cambia, y ahora buscan en ellos una guía, buscando afecto.

Fuente: (Linguido, 1981)

2.1.31. CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

Es un proceso en el cual influye el comportamiento social entre una persona y sus semejantes. La socialización no solo se presenta de la infancia a la vejez, sino también cuando un individuo cambia de una.

La socialización también puede describirse desde dos puntos importantes:

- **Objetivamente:**

Es la influencia que tiene el individuo por parte de la sociedad, a través de ella se adapta al entorno que lo rodea.

- **Subjetivamente:**

Es la respuesta o reacción que tiene la persona con la sociedad que lo rodea.

Según los sociólogos, es un proceso mediante el cual la cultura de una determinada sociedad se transmite de generación en generación. A través de ello los individuos desarrollan potencialidades y habilidades para su participación dentro de la sociedad.

Fuente: (Labrada, 2011)

2.1.32. NIVELES DE SOCIALIZACIÓN

Los niveles de socialización desde un punto de vista amplio, pueden ser de dos tipos: primarios y secundarios

- **Socialización Primaria:**

Es la primera que experimenta el niño/a durante sus primeros años de vida, exclusivamente en el núcleo familiar. Esta etapa finaliza cuando el concepto de ella se ha desarrollado en la conciencia del niño/a.

- **Socialización Secundaria:**

Es el proceso mediante el cual se introduce al individuo con los demás miembros de la sociedad que lo rodea. El niño/a se da cuenta que sus padres no es el único entorno que lo rodea; las relaciones sociales se establecen.

2.1.33. PROCESO DE SOCIALIZACIÓN SEGÚN DIVERSOS AUTORES

Es la forma en la cual los miembros aprenden los modelos culturales de la sociedad que lo rodea, a sí mismo ellos asimilan y se convierten en reglas personales de vida.

2.1.33.1. Durkheim:

- “Los hechos sociales son exteriores al individuo”.
- “Hecho social: modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen”.

- “La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea”.
 - “La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen”.
 - “El individuo es un producto de la sociedad”.
- Fuente: (Durkheim, 1995)

Según el autor, el individuo se integra a la sociedad por medio del comportamiento diario, es decir de forma abierta. En pocas palabras la persona es producto de la sociedad que lo rodea y por ende los hechos sociales son exteriores al sujeto.

2.1.33.2. Weber:

- “La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos”.
 - “El punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos”.
 - “Acción social: toda acción orientada en un sentido, el cual está referido a las acciones de los otros”.
 - “Relaciones sociales: acciones sociales recíprocas”.
 - “La sociedad son los sujetos actuantes en interacción”.
- Fuente: (Weber, 1917)

El autor define a la sociedad conjuntamente con el individuo, es decir la sociedad no puede existir sin la interacción de las personas.

2.1.33.3. Berger y Luckman:

- “Las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario dualizar un hecho común de todas las realidades”.
 - “Internalización: el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad”.
- Fuente: (Berger, 1979)

Se define a la socialización como un proceso a través del cual el individuo aprende aspectos importantes de la sociedad, consecuentemente el sujeto se convierte en miembro del entorno que lo rodea.

2.1.34. CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

Para entender mejor la socialización en el niño/a, hay que tomar en cuenta lo siguiente:

- **El Conocimiento Social:**

Se refiere esencialmente a las características de las personas que rodean al niño/a, y la relación que existe entre ellos.

- **El Desarrollo Moral:**

Es la percepción que tiene el niño/a del entorno que lo rodea, y a su vez diferenciando lo bueno y lo malo, lo aceptable, y las normas morales y valores sociales.

Además de lo mencionado también es importante indicar algunas características importantes para los niños de 3 a 4 años:

- El Lenguaje es más ampliado y puede controlar sus emociones, expresando así: sentimientos de amor, ira, tristeza, alegría, etc.
- Se preocupa del bienestar de sus iguales, es decir tiene una visión egocéntrica.

- Toma contacto con otros niños/as de forma individual, en compañía de sus padres.

Otra característica importante es la referente a los niños/as menores de 3 años, la cual se menciona a continuación:

- Tienen poca interacción con otros niños/as, por ende la guardería se convierte en un gran recurso que más adelante ayudará en la interacción con otros individuos, en compañía de sus padres.

La socialización en resumen, es un proceso el cual se da con el tiempo y no en un espacio determinado.

Fuente: (Bebesymas, 2012)

2.1.35. ETAPAS DE RELACIONES SOCIALES EN LOS JUEGOS

Las relaciones sociales de los niños/as con las personas que rodean su entorno, en relación a los juegos vienen determinadas de acuerdo a etapas del proceso de desarrollo, las cuales se mencionan a continuación:

- **De 1 a 2 años:**

A esta edad la actividad lúdica del niño no está desarrollada a plenitud es todavía solitaria. El niño/a esta motivado únicamente por la curiosidad que causa en el los objetos y personas a su alrededor, explorando los mismos a través de la observación e imitación de sus iguales.

- **Hasta los 3 años:**

En esta etapa el niño/a le gusta estar en grupo de 2 o 3, jugando uno al lado de otro, es decir todavía les resulta difícil la colaboración. Están en la etapa del egocentrismo y les es difícil ponerse en el lugar de su compañero, por ende la maestra es quien les ayuda a esperar turnos en los juegos, para dar opiniones y otras comunicaciones.

- **De los 4 a 5 años:**

En esta edad se amplía el grupo de juegos de 4 a 5 niños/as, la colaboración empieza a tomar forma y las opiniones de sus compañeros se toman en cuenta. También puede tomar cada integrante del grupo un rol en el juego, pero sin entender todavía las reglas del juego.

- **Durante los 6 a 7 años:**

En esta etapa es cuando la colaboración se vuelve importante en el juego junto con la interacción social. También aparece en el juego normas y reglas de grupo.

Fuente: (Fongdcam, 2012)

2.1.36. RELACION ENTRE JUEGO, LENGUAJE Y SOCIALIZACIÓN:

El Juego, el Lenguaje y la Socialización son tres elementos que van de la mano cómo se detalla a continuación:

CUADRO No. 6: RELACIÓN JUEGO, LENGUAJE, SOCIALIZACIÓN

JUEGO	LENGUAJE	SOCIALIZACIÓN
El juego en los niños tiene mucha importancia, es decir ayuda a estimular en la adquisición y el desarrollo del lenguaje. También ayuda a la correcta pronunciación de los niños/as mientras se realiza el juego.	Se define al lenguaje como una forma de expresarse de los humanos a través de experiencias y comunicarse a los demás por medio de símbolos, señales y sonidos emitidos por los órganos de los sentidos.	Es un proceso en el cual influye el comportamiento social entre una persona y sus semejantes. La socialización no solo se presenta de la infancia a la vejez, sino también cuando un individuo cambia de una cultura a otra.

2.2. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS DE TRABAJO

2.2.1. Hipótesis General

H1: Los juegos verbales, inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje.

2.2.2. Hipótesis Alternativas:

Ha1: La aplicación metódica y sistémica de juegos verbales permite desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes en los niños que favorecen su socialización.

Ha2: Las técnicas didácticas de juegos verbales ayudan a la creatividad y competitividad entre los niños.

Ha3: La aplicación de juegos verbales permite lograr mayor eficiencia y eficacia en el proceso de desarrollo del lenguaje de los niños.

2.2.3. Hipótesis Nula:

Ho: Los juegos verbales, no inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje de los niños.

2.3. DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

VARIABLE INDEPENDIENTE (**VI**): Juegos Verbales

VARIABLE DEPENDIENTE (**VD**): Desarrollo del Área de Lenguaje

2.4. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CUADRO No. 7: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ITEMS
VI: Juegos Verbales	También conocidos como <i>juegos lingüísticos</i> , ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Emociones • Creatividad • Conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Felicidad • Gozo • Complacencia • Imaginación • Ingenio • Ideas • Aprendizaje • Habilidades • Destrezas • Actitudes 	<p>Guía de observación.</p> <p>Encuestas</p>	¿Cómo inciden los juegos verbales, en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años?
VD: Desarrollo del Área de Lenguaje	Desarrollo de la capacidad de los seres humanos para comunicarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Oral y Escrita • Expresión Corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Habla • Escritura • Aprendizaje • Movimientos y gestos. 	<p>Guía de Observación</p> <p>Encuestas</p>	¿Cuál es el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años?

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA UTILIZADA PARA LA CONCRECIÓN DEL PROYECTO

La investigación histórica en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. fue la metodología utilizada inicialmente como fuente primaria que provea información documental válida y objetiva que permitió, posteriormente, realizar una investigación cualitativa y cuantitativa a diferentes niveles, como se explica más adelante.

3.2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Método

La investigación a desarrollarse tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo.

La investigación cualitativa se aplicó en base a entrevistas de diagnóstico situacional actual con la Directora del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M., observaciones de campo y conversaciones con los niños/as de 3 a 4 años en casos prácticos vivenciales diarios.

La investigación cuantitativa fue a través de encuestas de aplicación realizadas a la Educadora Infantil y Padres de Familia que permitirá obtener datos objetivos sobre percepciones y comportamientos relacionados con los juegos verbales que actualmente se aplican y, a través de la estadística, inferir

potenciales actividades que permitan desarrollar, de mejor manera, la socialización y el lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años.

Se aplicó un tipo de investigación descriptiva y correlacional para determinar y entender las características que se derivan de la relación entre las variables y dar solución al problema identificado, llegando a conclusiones y recomendaciones que mejoren el desarrollo del área de lenguaje a través de los juegos verbales. Además se realizará un tipo de investigación histórica para analizar el comportamiento de las variables en el pasado y poder proyectarlas a un comportamiento futuro.

Dentro de este tipo de investigaciones se aplicó el método de análisis para procesar toda la información cualitativa y cuantitativa recopilada para luego aplicar el método de síntesis que nos permita llegar a las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

3.2.2. Técnicas e Instrumentos:

Las técnicas, los instrumentos a utilizarse en la investigación y su aplicación objetivo, se muestran en el siguiente Cuadro:

CUADRO No. 8: TÉCNICAS – INSTRUMENTOS – APLICACIÓN

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	APLICACIÓN
Entrevista	Cuestionario	Educadoras Infantiles
Encuesta	Cuestionario	Padres de Familia
Observación de Campo	Guía de Observación	Niños/as 3 a 4 años

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de la presente investigación la constituyeron 35 niños en edades comprendidas entre los 3 a 4 años, del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, de la provincia de Pichincha, parroquia Centro Histórico. Se considera además como parte de la población a: 35 padres de familia o representantes legales, 4 Educadoras Infantiles y la Directora.

Por ser una población manejable desde el punto de vista práctico (75 individuos en total), no se realizó el cálculo estadístico de la muestra y se considera como objeto de la investigación a toda la población. Cabe señalar que hubo solamente la colaboración de 14 padres de familia por diversas razones.

3.4 RECOLECCIÓN DE DATOS

Para realizar el procesamiento de los instrumentos del trabajo de investigación, se realiza la recolección de datos de la siguiente manera:

- La Guía de Observación, pretende determinar datos sobre los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años.
- Encuesta a Padres de Familia, pretende determinar parámetros de evaluación de las actividades cotidianas que realiza el niño(a) en su hogar.

- Encuestas a Educadoras Infantiles, pretende determinar datos objetivos sobre percepciones y comportamientos relacionados con los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en niños (as) de 3 a 4 años.

3.5. VALIDEZ

Los instrumentos aplicados en el trabajo de investigación (Guía de Observación, Encuesta a Padres de Familia y Encuestas a Educadoras Infantiles) permiten relacionar las variables independiente (causas) y dependiente, dando como resultado datos reales y confiables de estas variables que luego permitirá demostrar la validez de la hipótesis de investigación.

3.6 TRATAMIENTO Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Las actividades realizadas fueron las siguientes:

- 1) Aplicación de los instrumentos: Guía de Observación, Encuesta a Padres de Familia, Encuesta a Educadoras Infantiles.
- 2) Ordenamiento de la información obtenida, control y tabulación de datos.
- 3) Elaboración de tablas estadísticas de respuestas, frecuencias y porcentajes.
- 4) Representación gráfica.
- 5) Interpretación y análisis de resultados.

CUADRO No. 9: GUÍA DE OBSERVACIÓN NIÑOS EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO LENGUAJE	EVALUACIÓN				Total
	Siempre	Casi Siempre	Rara vez	Nunca	
1. Localiza sonidos y ruidos.	33	2			35
2. Discrimina sonidos.	16	17	2	0	35
3. Repite palabras y frases.	12	13	8	2	35
4. Utiliza frases de 3 elementos o más.	12	12	10	1	35
5. Su lenguaje es fluido.	6	15	11	3	35
6. Articula correctamente la: m – n – p – t – s	12	11	10	2	35
7. Identifica el uso de los objetos.	18	15	2	0	35
8. Hace preguntas.	9	15	9	2	35
9. Ejecuta órdenes.	17	15	3	0	35
10. Repite canciones con fluidez.	4	14	13	4	35
JUEGOS VERBALES	EVALUACIÓN				Total
	Siempre	Casi Siempre	Rara vez	Nunca	
11. Expresa con claridad sus intereses y deseos durante el juego.	19	9	7	0	35
12. Se integra a grupos de juego y comparte ideas.	11	20	4	0	35
13. Usa formas expresivas como: interrogativas, negativas y afirmativas durante el juego.	6	14	10	5	35
14. Explica con fluidez el dibujo que realizó.	3	11	18	3	35
15. Expresa verbalmente sus sentimientos.	20	11	4	0	35
16. Repite trabalenguas con fluidez	1	10	15	9	35
17. Narra historias utilizando su imaginación.	0	14	9	12	35
18. Memoriza canciones sencillas y cortas.	15	14	4	1	35
19. Repite rimas con fluidez.	3	8	14	10	35
20. Participa en dramatizaciones	1	12	10	12	35

CUADRO No. 10: ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

FAMILIARES:

Estado Civil de los Padres: Casados (8) Separados () Unión de Hecho ()
Madre Soltera (2) Viudo(a) ()

Cantidad de Hermanos:.....

Orden del Niño(a) entre los hermanos:

Estudios cursados por el Papá:

Primarios (2) Secundarios (5) Universitarios (7)

Estudios cursados por la Mamá:

Primarios (4) Secundarios (7) Universitarios (3)

Relación del Niño con la Mamá:

Muy Buena (10) Buena (3) Regular (0) Mala (0)

Relación del Niño con el Papá:

Muy Buena (10) Buena (2) Regular (1) Mala (0)

Relación del Niño con Hno(a) s:

Muy Buena (5) Buena (2) Regular (1) Mala (0)

¿Quiénes trabajan en casa?:

Madre (2) Padre (0) Hermanos (0) Sin Trabajo (0) Madre y Padre (11)

JUEGOS VERBALES:

¿Juega en casa? Si (14) No (0) **¿Juega fuera de casa?** Si (11) No (3)

¿Con quién juega usualmente?

Madre () Padre () Hermanos () Familiares () Amistades () Otras personas ()

¿Comparte sus juguetes?

Siempre (4) Casi siempre (9) Rara vez (1) Nunca (0)

¿El niño es líder en el juego?

Siempre (3) Casi siempre (7) Rara vez (4) Nunca (0)

¿El niño juega solo?

Siempre (3) Casi siempre (4) Rara vez (6) Nunca (1)

¿El niño participa en rondas?

Siempre (5) Casi siempre (5) Rara vez (4) Nunca (0)

¿El niño realiza juegos de imitación?

Siempre (7) Casi siempre (2) Rara vez (5) Nunca (0)

¿El niño participa en canciones?

Siempre (9) Casi siempre (4) Rara vez (1) Nunca (0)

¿Tiene mascota?

Si (5) No (9)

LENGUAJE:**¿Cómo es su pronunciación?**

Muy Buena (4) Buena (7) Regular (3) Mala (0)

Cuándo tiene rabietas ¿su lenguaje es fluido? Si (8) No (6)**Cuándo tiene rabietas ¿su lenguaje es entrecortado?** Si (7) No (7)**¿Conversan los integrantes de la familia con el?** Si (14) No (0)**¿Con que frecuencia es corregido el niño/a?**

Siempre (6) Casi siempre (7) Rara vez (1) Nunca (0)

¿Cómo es corregido?

Repetición verbal (8) Reprendiéndole (6) Burlándose (0)

¿Comunica lo que siente?

Siempre (8) Casi siempre (6) Rara vez (0) Nunca (0)

¿Presenta momentos de ira y agresividad?

Siempre (4) Casi siempre (5) Rara vez (5) Nunca (0)

¿Se relaciona con los demás fácilmente de manera fluida?

Siempre (5) Casi siempre (5) Rara vez (4) Nunca (0)

¿El niño habla o comenta sobre amigos imaginarios?

Siempre (2) Casi siempre (2) Rara vez (4) Nunca (6)

¿El niño imita las conversaciones de los padres?

Siempre (4) Casi siempre (3) Rara vez (5) Nunca (2)

¿Cuándo el niño pide los objetos los llama por su nombre?

Siempre (7) Casi siempre (5) Rara vez (1) Nunca (1)

VIDA SOCIAL:

¿Con que frecuencia ve televisión?

Siempre (4) Casi siempre (4) Rara vez (6) Nunca (0)

¿Qué programas?

Infantiles (14) Deportivos (0) Noticias (0)

¿Cuántas horas diarias ve TV? ()

¿Con que frecuencia se lee cuentos, revistas, libros?

Siempre (2) Casi siempre (6) Rara vez (3) Nunca (3)

¿Con que frecuencia escucha audios o ve videos?

Siempre (1) Casi siempre (1) Rara vez (11) Nunca (1)

¿Quién le lee regularmente?

Madre () Padre () Hermanos () Familiares () Amistades () Otras personas ()

¿Tiene fluidez en su lenguaje cuando juega con otros niños? Si (12) No (2)

MUCHAS GRACIAS SU ATENCIÓN

**CUADRO No. 11: ENCUESTA PARA EDUCADORAS INFANTILES
DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS**

JUEGOS VERBALES:

1. ¿Conoce usted sobre los diferentes juegos verbales q existe?
Si conozco trabalenguas, retitalias y adivinanzas.
2. ¿Existe un espacio en el aula y/o fuera de ella destinada para juegos?
Casi Nunca (0) A Veces (1) Frecuentemente (2) Siempre (2)
3. ¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje del niño?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (4) Siempre (1)
4. ¿Realza juegos con rondas?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (2) Siempre (3)
5. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (3) Siempre (2)
6. ¿Realiza juegos con dramatizaciones?
Casi Nunca (0) A Veces (2) Frecuentemente (2) Siempre (1)
7. ¿Realiza juegos con canciones?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (1) Siempre (4)

LENGUAJE:

1. ¿Con que frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación en los niños?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (1) Siempre (4)
2. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (2) Siempre (3)
3. ¿Con que frecuencia son corregidos los niños?
Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (2) Siempre (3)

4. ¿Realiza juegos con trabalenguas?

Casi Nunca (0) A Veces (1) Frecuentemente (2) Siempre (2)

5. ¿Con que frecuencias aplica trabalenguas en las actividades diarias?

Casi Nunca (0) A Veces (2) Frecuentemente (3) Siempre (0)

6. ¿Solicita a los niños que comuniquen lo que sienten?

Casi Nunca (0) A Veces (2) Frecuentemente (1) Siempre (2)

EXPERIENCIAS COTIDIANAS:

1. ¿Con que frecuencia los niños realizan actividades libres?

Casi Nunca (0) A Veces (1) Frecuentemente (0) Siempre (4)

2. ¿Con que frecuencia realizo dramatizaciones?

Casi Nunca (0) A Veces (4) Frecuentemente (1) Siempre (0)

3. ¿Invito cada cierto tiempo a los padres a leer cuentos a sus hijos?

Casi Nunca (0) A Veces (4) Frecuentemente (1) Siempre (0)

4. ¿Relaciono experiencias cotidianas de los niños con los cuento leídos en clase?

Casi Nunca (0) A Veces (2) Frecuentemente (1) Siempre (2)

5. ¿Hago anotaciones sobre los trabajos que los niños realizan, para posteriormente estimularlos.

Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (2) Siempre (3)

6. ¿Durante la lectura pregunto a los niños sobre lo que estoy leyendo?

Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (1) Siempre (4)

7. ¿Solicito a los niños que relaten actividades cotidianas de sus hogares?

Casi Nunca (0) A Veces (0) Frecuentemente (2) Siempre (3)

MUCHAS GRACIAS SU ATENCIÓN

- 3.7. ORGANIZACIÓN, TABULACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN
- 3) Elaboración de tablas estadísticas de respuestas, frecuencias y porcentajes.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

Objetivo: Determinar datos sobre los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años.

CUADRO No. 12: DESARROLLO DEL LENGUAJE

1. Localiza sonidos y ruidos		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	33	0,94	94%
CASI SIEMPRE	2	0,06	6%
RARA VEZ	0	0,00	0%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

2. Discrimina sonidos		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	16	0,46	46%
CASI SIEMPRE	17	0,49	49%
RARA VEZ	2	0,06	6%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

3. Repite palabras y frases		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	0,34	34%
CASI SIEMPRE	13	0,37	37%
RARA VEZ	8	0,23	23%
NUNCA	2	0,06	6%
TOTAL	35	1,00	100%

4. Utiliza frases de 3 elementos o mas		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	0,34	34%
CASI SIEMPRE	12	0,34	34%
RARA VEZ	10	0,29	29%
NUNCA	1	0,03	3%
TOTAL	35	1,00	100%

5. Su lenguaje es fluido		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	0,17	17%
CASI SIEMPRE	15	0,43	43%
RARA VEZ	11	0,31	31%
NUNCA	3	0,09	9%
TOTAL	35	1,00	100%

6. Articula correctamente la: m - n - p - t - s.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	0,34	34%
CASI SIEMPRE	11	0,31	31%
RARA VEZ	10	0,29	29%
NUNCA	2	0,06	6%
TOTAL	35	1,00	100%

7. Identifica el uso de objetos.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	18	0,51	51%
CASI SIEMPRE	15	0,43	43%
RARA VEZ	2	0,06	6%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

8. Hace preguntas		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	0,26	26%
CASI SIEMPRE	15	0,43	43%
RARA VEZ	9	0,26	26%
NUNCA	2	0,06	6%
TOTAL	35	1,00	100%

9. Ejecuta órdenes		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	17	0,49	49%
CASI SIEMPRE	15	0,43	43%
RARA VEZ	3	0,09	9%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

10. Repite canciones con fluidez.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	0,11	11%
CASI SIEMPRE	14	0,40	40%
RARA VEZ	13	0,37	37%
NUNCA	4	0,11	11%
TOTAL	35	1,00	100%

CUADRO No. 13: JUEGOS VERBALES

11. Expresa con claridad sus intereses y deseos durante el juego.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	19	0,54	54%
CASI SIEMPRE	9	0,26	26%
RARA VEZ	7	0,20	20%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

12. Se integra a grupos de juego y comparte ideas.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	11	0,31	31%
CASI SIEMPRE	20	0,57	57%
RARA VEZ	4	0,11	11%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

13. Usa formas expresivas como: interrogativas, negativas y afirmativas durante el juego.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	0,17	17%
CASI SIEMPRE	14	0,40	40%
RARA VEZ	10	0,29	29%
NUNCA	5	0,14	14%
TOTAL	35	1,00	100%

14. Explica con fluidez el dibujo que realizó.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	0,09	9%
CASI SIEMPRE	11	0,31	31%
RARA VEZ	18	0,51	51%
NUNCA	3	0,09	9%
TOTAL	35	1,00	100%

15. Expresa verbalmente sus sentimientos.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	0,57	57%
CASI SIEMPRE	11	0,31	31%
RARA VEZ	4	0,11	11%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	35	1,00	100%

16. Repite trabalenguas con fluidez.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	0,03	3%
CASI SIEMPRE	10	0,29	29%
RARA VEZ	15	0,43	43%
NUNCA	9	0,26	26%
TOTAL	35	1,00	100%

17. Narra historias utilizando su imaginación.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0,00	0%
CASI SIEMPRE	14	0,40	40%
RARA VEZ	9	0,26	26%
NUNCA	12	0,34	34%
TOTAL	35	1,00	100%

18. Memoriza canciones sencillas y cortas.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	16	0,46	46%
CASI SIEMPRE	14	0,40	40%
RARA VEZ	4	0,11	11%
NUNCA	1	0,03	3%
TOTAL	35	1,00	100%

19. Repite rimas con fluidez.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	0,09	9%
CASI SIEMPRE	8	0,23	23%
RARA VEZ	14	0,40	40%
NUNCA	10	0,29	29%
TOTAL	35	1,00	100%

20. Participa en dramatizaciones con fluidez.		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	0,03	3%
CASI SIEMPRE	12	0,34	34%
RARA VEZ	10	0,29	29%
NUNCA	12	0,34	34%
TOTAL	35	1,00	100%

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Determinar parámetros de evaluación de las actividades cotidianas que realiza el niño (a) en su hogar.

CUADRO No. 14: FAMILIARES

1. Estado civil de los padres		FRECUENCIA	%
CASADOS	8	0,57	57%
SEPARADOS	0	0,00	0%
UNION DE HECHO	4	0,29	29%
MADRE SOLTERA	2	0,14	14%
VIUDO(A)	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

2. Cantidad de Hermanos		FRECUENCIA	%
1 HERMANO	2	0,14	14%
2 HERMANOS	6	0,43	43%
3 HERMANOS	2	0,14	14%
HIJOS UNICOS	4	0,29	29%
TOTAL	14	1,00	100%

3. Orden del niño(a) entre los hermanos		FRECUENCIA	%
PRIMERO	2	0,14	14%
SEGUNDO	6	0,43	43%
TERCERO	1	0,07	7%
CUARTO	1	0,07	7%
HIJOS UNICOS	4	0,29	29%
TOTAL	14	1,00	100%

4. Estudios cursados por el Papá		FRECUENCIA	%
PRIMARIOS	2	0,14	14%
SECUNDARIOS	5	0,36	36%
UNIVERSITARIOS	7	0,50	50%
TOTAL	14	1,00	100%

5. Estudios cursados por la Mamá.		FRECUENCIA	%
PRIMARIOS	4	0,29	29%
SECUNDARIOS	7	0,50	50%
UNIVERSITARIOS	3	0,21	21%
TOTAL	14	1,00	100%

6. Relación del Niño con la Mamá.		FRECUENCIA	%
MUY BUENA	10	0,71	71%
BUENA	4	0,29	29%
REGULAR	0	0,00	0%
MALA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

7. Relación del Niño con el Papá.		FRECUENCIA	%
MUY BUENA	10	0,71	71%
BUENA	2	0,14	14%
REGULAR	2	0,14	14%
MALA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

8. Relación del Niño con Hnos (as).		FRECUENCIA	%
MUY BUENA	5	0,36	36%
BUENA	2	0,14	14%
REGULAR	2	0,14	14%
MALA	0	0,00	0%
HIJOS UNICOS	5	0,36	36%
TOTAL	14	1,00	100%

9. ¿Quiénes trabajan en casa?		FRECUENCIA	%
MADRE	3	0,21	21%
PADRE	0	0,00	0%
MADRE Y PADRE	11	0,79	79%
HERMANOS	0	0,00	0%
SIN TRABAJO	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

CUADRO No. 15: JUEGOS VERBALES

10. ¿Juega en casa?		FRECUENCIA	%
SI	14	1,00	100%
NO	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

11. ¿Juega fuera de casa?		FRECUENCIA	%
SI	11	0,79	79%
NO	3	0,21	21%
TOTAL	14	1,00	100%

12. ¿Con quién juega usualmente?		FRECUENCIA	%
MADRE	5	0,36	36%
PADRE	3	0,21	21%
HERMANOS	2	0,14	14%
FAMILIARES	4	0,29	29%
AMISTADES	0	0,00	0%
OTRAS PERSONAS	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

13. ¿Comparte sus juguetes?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	0,29	29%
CASI SIEMPRE	9	0,64	64%
RARA VEZ	1	0,07	7%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

14. ¿El niño es líder en el juego?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	0,21	21%
CASI SIEMPRE	7	0,50	50%
RARA VEZ	4	0,29	29%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

15. ¿El niño juega solo?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	0,21	21%
CASI SIEMPRE	4	0,29	29%
RARA VEZ	6	0,43	43%
NUNCA	1	0,07	7%
TOTAL	14	1,00	100%

16. ¿El niño participa en rondas?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	0,36	36%
CASI SIEMPRE	5	0,36	36%
RARA VEZ	4	0,29	29%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

17. ¿El niño realiza juegos de imitación?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	0,50	50%
CASI SIEMPRE	2	0,14	14%
RARA VEZ	5	0,36	36%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

18. ¿El niño participa en canciones?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	0,64	64%
CASI SIEMPRE	4	0,29	29%
RARA VEZ	1	0,07	7%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

19. ¿Tiene mascota?		FRECUENCIA	%
SI	5	0,36	36%
NO	9	0,64	64%
TOTAL	14	1,00	100%

CUADRO No. 16: LENGUAJE

20. ¿Cómo es su pronunciación?		FRECUENCIA	%
MUY BUENA	4	0,29	29%
BUENA	7	0,50	50%
REGULAR	3	0,21	21%
MALA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

21. Cuando tiene rabietas ¿su lenguaje es fluido?		FRECUENCIA	%
SI	8	0,57	57%
NO	6	0,43	43%
TOTAL	14	1,00	100%

22. Cuando tiene rabietas ¿su lenguaje es entrecortado?		FRECUENCIA	%
SI	7	0,50	50%
NO	7	0,50	50%
TOTAL	14	1,00	100%

23. ¿Conversan los integrantes de la familia con él?		FRECUENCIA	%
SI	14	1,00	100%
NO	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

24. ¿Con que frecuencia es corregido el niño(a)?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	0,43	43%
CASI SIEMPRE	7	0,50	50%
RARA VEZ	1	0,07	7%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

25. ¿Cómo es corregido?		FRECUENCIA	%
REPETICIÓN VERBAL	8	0,57	57%
REPRENDIÉNDOLE	6	0,43	43%
BURLÁNDOSE	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

26. ¿Comunica lo que siente?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	0,57	57%
CASI SIEMPRE	6	0,43	43%
RARA VEZ	0	0,00	0%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

27. ¿Presenta momentos de ira y agresividad?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	0,29	29%
CASI SIEMPRE	5	0,36	36%
RARA VEZ	5	0,36	36%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

28. ¿Se relaciona con los demás fácilmente de manera fluida?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	0,36	36%
CASI SIEMPRE	5	0,36	36%
RARA VEZ	4	0,29	29%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

29. ¿El niño habla o comenta sobre amigos imaginarios?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	0,14	14%
CASI SIEMPRE	2	0,14	14%
RARA VEZ	4	0,29	29%
NUNCA	6	0,43	43%
TOTAL	14	1,00	100%

30. ¿El niño imita las conversaciones de los padres?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	0,29	29%
CASI SIEMPRE	3	0,21	21%
RARA VEZ	5	0,36	36%
NUNCA	2	0,14	14%
TOTAL	14	1,00	100%

31. ¿Cuándo el niño pide los objetos los llama por su nombre?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	0,50	50%
CASI SIEMPRE	5	0,36	36%
RARA VEZ	1	0,07	7%
NUNCA	1	0,07	7%
TOTAL	14	1,00	100%

CUADRO No. 17: VIDA SOCIAL

32. ¿Con que frecuencia ve televisión?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	0,29	29%
CASI SIEMPRE	4	0,29	29%
RARA VEZ	6	0,43	43%
NUNCA	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

33. ¿Qué programas?		FRECUENCIA	%
INFANTILES	14	1,00	100%
DEPORTIVOS	0	0,00	0%
NOTICIAS	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

34. ¿Cuántas horas diarias ve TV?		FRECUENCIA	%
30 MINUTOS	4	0,29	29%
1 HORA	5	0,36	36%
2 HORAS	2	0,14	14%
3 HORAS	0	0,00	0%
4 HORAS	1	0,07	7%
5 HORAS	2	0,14	14%
TOTAL	14	1,00	100%

35. ¿Con que frecuencia se lee cuentos, revistas, libros?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	0,14	14%
CASI SIEMPRE	6	0,43	43%
RARA VEZ	3	0,21	21%
NUNCA	3	0,21	21%
TOTAL	14	1,00	100%

36. ¿Con que frecuencia escucha audios o ve videos?		FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	0,07	7%
CASI SIEMPRE	1	0,07	7%
RARA VEZ	11	0,79	79%
NUNCA	1	0,07	7%
TOTAL	14	1,00	100%

37. ¿Quién le lee regularmente?		FRECUENCIA	%
MADRE	6	0,43	43%
PADRE	6	0,43	43%
HERMANOS	0	0,00	0%
FAMILIARES	2	0,14	14%
AMISTADES	0	0,00	0%
OTRAS PERSONAS	0	0,00	0%
TOTAL	14	1,00	100%

38. ¿Tiene fluidez en el lenguaje cuando juega con otros niños?		FRECUENCIA	%
SI	12	0,86	86%
NO	2	0,14	14%
TOTAL	14	1,00	100%

ENCUESTA PARA EDUCADORAS INFANTILES

Objetivo: Determinar datos objetivos sobre precepciones y comportamientos relacionados con los juegos verbales e el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

CUADRO No. 18: JUEGOS VERBALES

1. ¿Conoce usted sobre los diferentes juegos verbales que existen?		FRECUENCIA	%
Si	5	1,00	100%
No	0	0,00	0%
TOTAL	5	1,00	100%

2. ¿Existe un espacio en el aula y/o fuera de ella destinada para juegos?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	1	0,20	20%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	2	0,40	40%
TOTAL	5	1,00	100%

3. ¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje del niño?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	4	0,80	80%
SIEMPRE	1	0,20	20%
TOTAL	5	1,00	100%

4. ¿Realiza juegos con rondas?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	3	0,60	60%
TOTAL	5	1,00	100%

5. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	3	0,60	60%
SIEMPRE	2	0,40	40%
TOTAL	5	1,00	100%

6. ¿Realiza juegos con dramatizaciones?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	2	0,40	40%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	1	0,20	20%
TOTAL	5	1,00	100%

7. ¿Realiza juegos con canciones?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	4	0,80	80%
TOTAL	5	1,00	100%

CUADRO No. 19: LENGUAJE

1. ¿Con que frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	4	0,80	80%
TOTAL	5	1,00	100%

2. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	3	0,60	60%
TOTAL	5	1,00	100%

3. ¿Con que frecuencia son corregidos los niños?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	3	0,60	60%
TOTAL	5	1,00	100%

4. ¿Realiza juegos con trabalenguas?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	1	0,20	20%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	2	0,40	40%
TOTAL	5	1,00	100%

5. ¿Con que frecuencia aplica trabalenguas en las actividades diarias?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	2	0,40	40%
FRECUENTEMENTE	3	0,60	60%
SIEMPRE	0	0,00	0%
TOTAL	5	1,00	100%

6. ¿Solicita a los niños que comuniquen lo que sienten?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	2	0,40	40%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	2	0,40	40%
TOTAL	5	1,00	100%

CUADRO No. 20: EXPERIENCIAS COTIDIANAS

1. ¿Con que frecuencia los niños realizan actividades libres?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	1	0,20	20%
FRECUENTEMENTE	0	0,00	0%
SIEMPRE	4	0,80	80%
TOTAL	5	1,00	100%

2. ¿Con que frecuencia realizo dramatizaciones?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	4	0,80	80%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	0	0,00	0%
TOTAL	5	1,00	100%

3. ¿Invito cada cierto tiempo a los padres a leer cuentos a sus hijos?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	4	0,80	80%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	0	0,00	0%
TOTAL	5	1,00	100%

4. ¿Relaciono experiencias cotidianas de los niños con los cuentos leídos en clase?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	2	0,40	40%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	2	0,40	40%
TOTAL	5	1,00	100%

5. ¿Hago anotaciones sobre los trabajos que los niños realizan, para posteriormente estimularlos?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	2	0,40	40%
SIEMPRE	3	0,60	60%
TOTAL	5	1,00	100%

6. ¿Durante la lectura pregunto a los niños sobre lo que estoy leyendo?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	4	0,80	80%
TOTAL	5	1,00	100%

7. ¿Solicito a los niños que relaten actividades cotidianas de sus hogares?		FRECUENCIA	%
CASI NUNCA	0	0,00	0%
A VECES	0	0,00	0%
FRECUENTEMENTE	1	0,20	20%
SIEMPRE	4	0,80	80%
TOTAL	5	1,00	100%

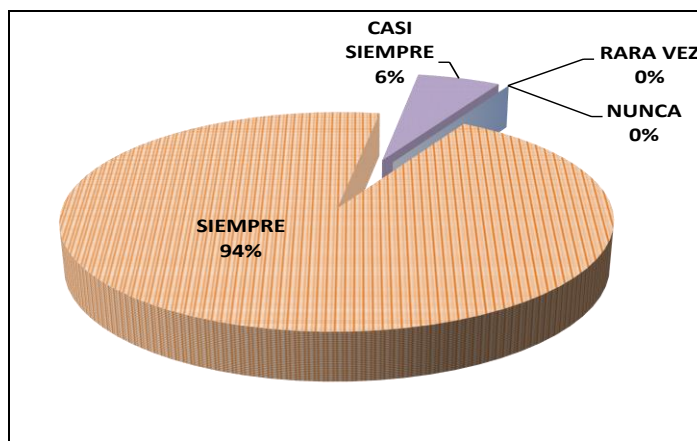
4) Representación gráfica.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

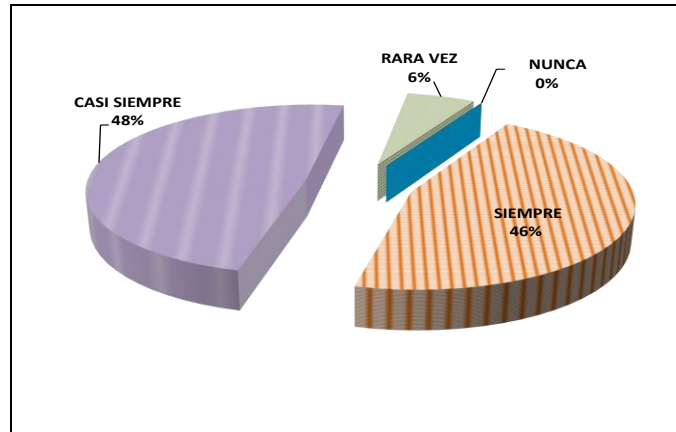
Objetivo: Determinar datos sobre los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años.

GRÁFICO No. 5: DESARROLLO DEL LENGUAJE

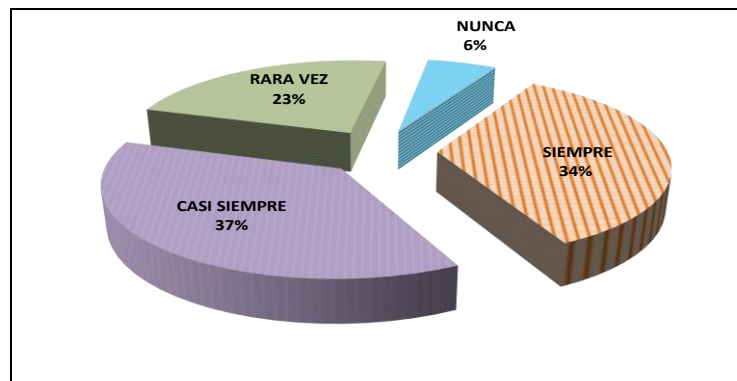
1. Localiza sonidos y ruidos



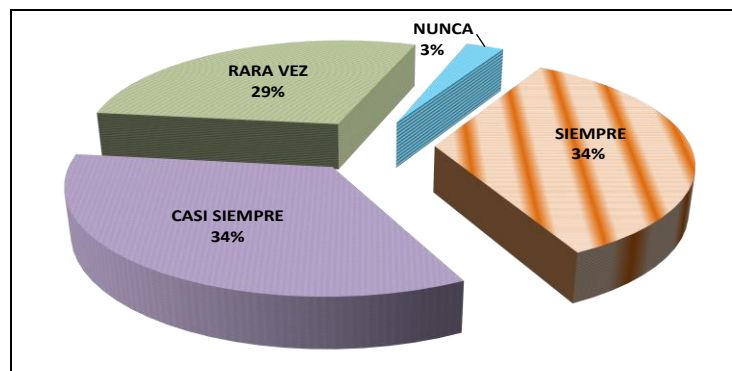
2. Discrimina sonidos



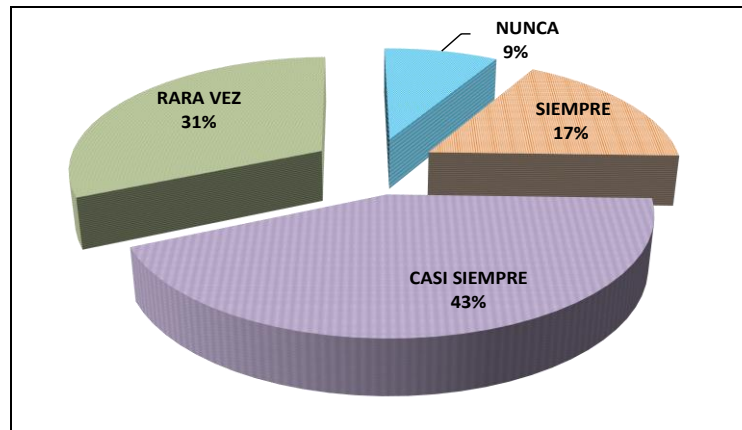
3. Repite palabras y frases



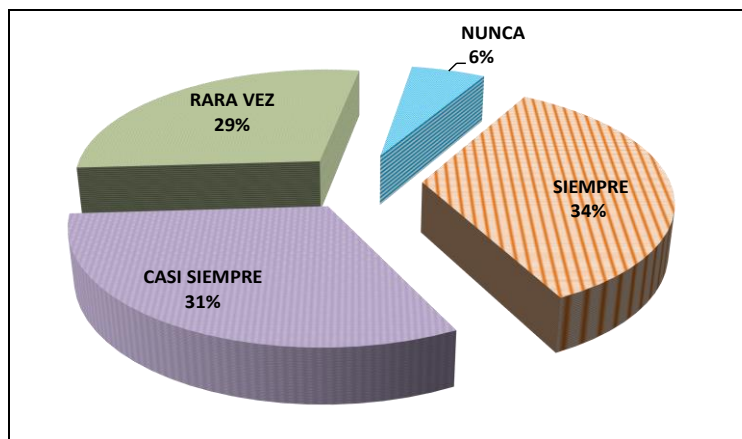
4. Utiliza frases de 3 elementos o más



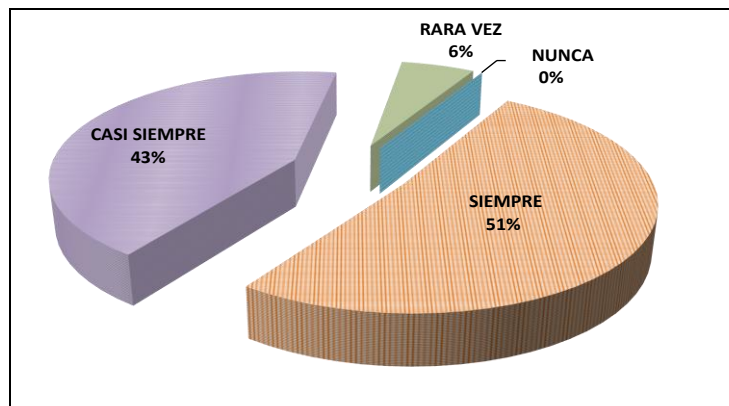
5. Su lenguaje es fluido



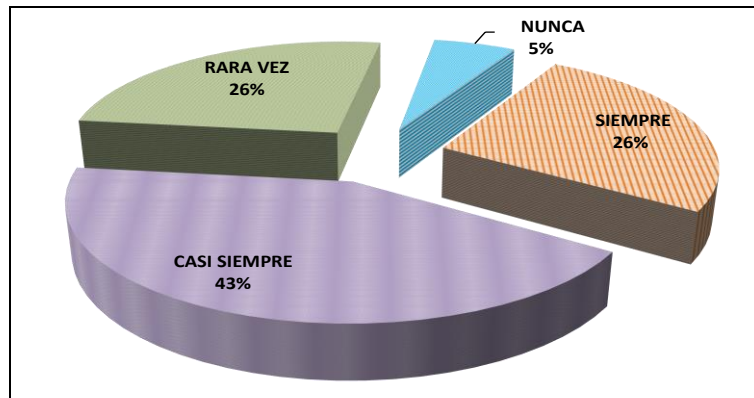
6. Articula correctamente la: m - n - p - t - s.



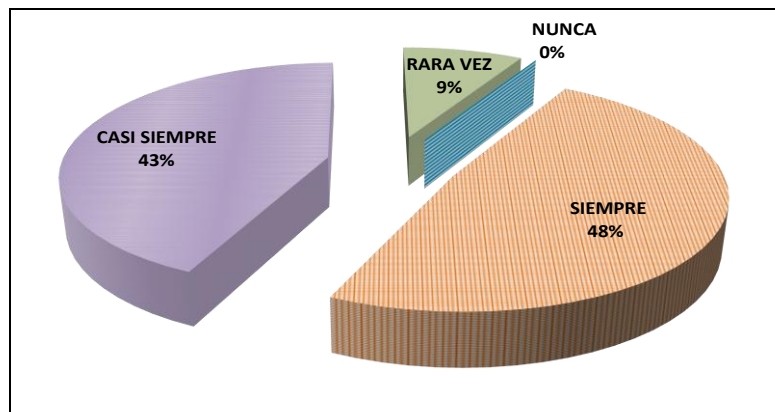
7. Identifica el uso de objetos.



8. Hace preguntas



9. Ejecuta órdenes



10. Repite canciones con fluidez.

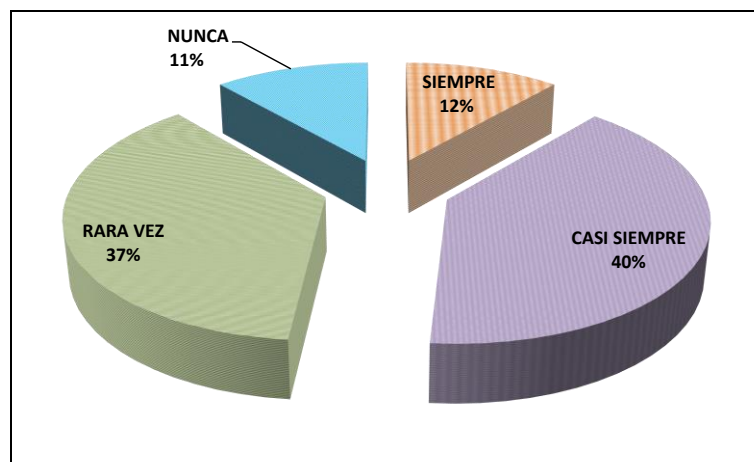
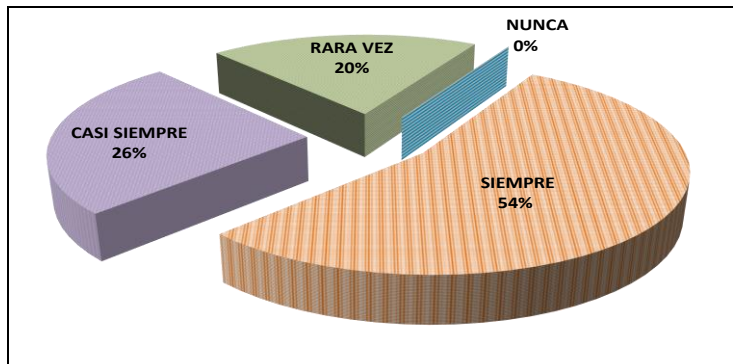
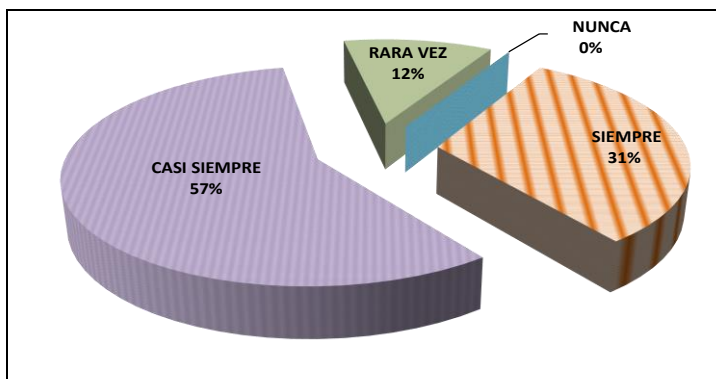


GRÁFICO No. 6: JUEGOS VERBALES

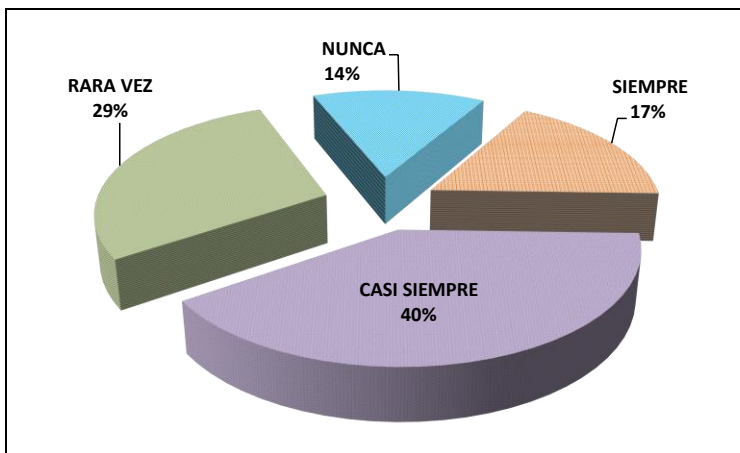
11. Expresa con claridad sus intereses y deseos durante el juego.



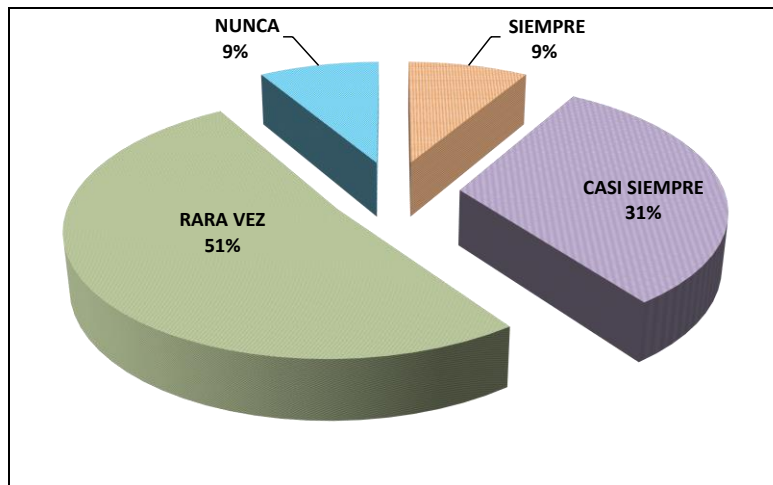
12. Se integra a grupos de juego y comparte ideas.



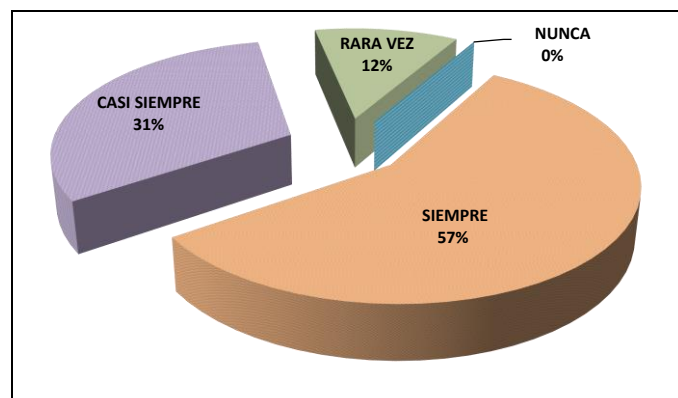
13. Usa formas expresivas como: interrogativas, negativas y afirmativas durante el juego.



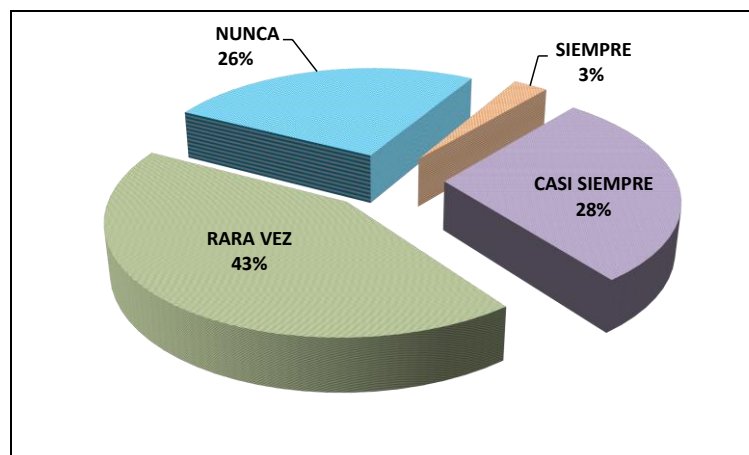
14. Explica con fluidez el dibujo que realizó.



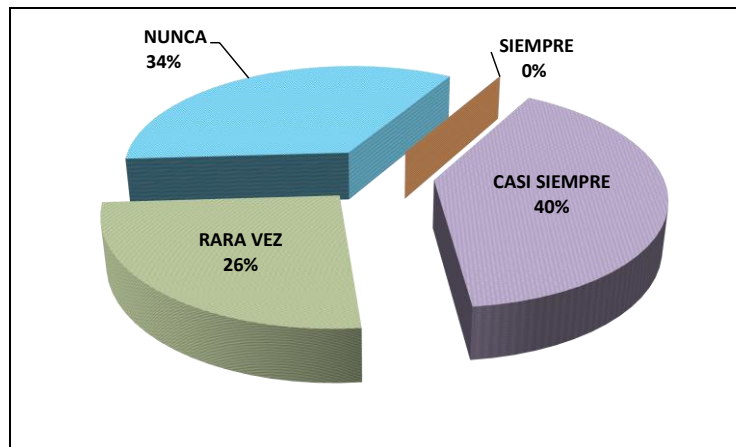
15. Expresa verbalmente sus sentimientos.



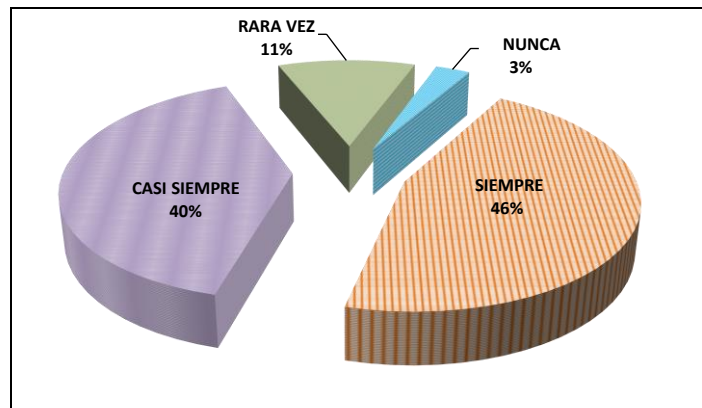
16. Repite trabalenguas con fluidez.



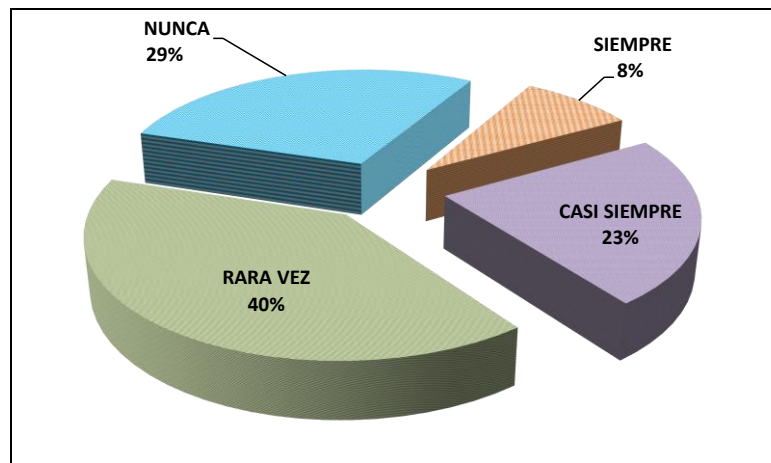
17. Narra historias utilizando su imaginación.



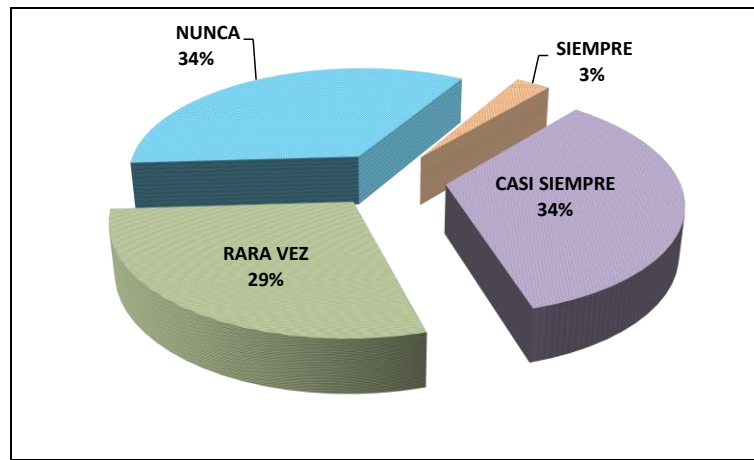
18. Memoriza canciones sencillas y cortas.



19. Repite rimas con fluidez.



20. Participa en dramatizaciones con fluidez.

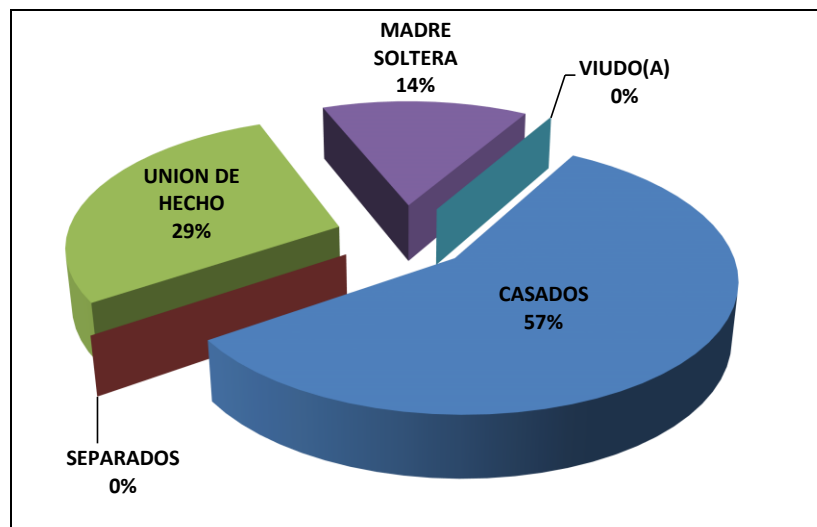


ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA:

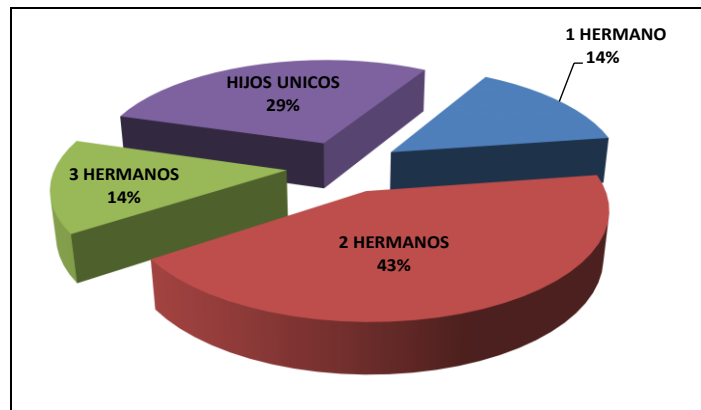
Objetivo: Determinar parámetros de evaluación de las actividades cotidianas que realiza el niño (a) en su hogar.

GRÁFICO No. 7: FAMILIARES

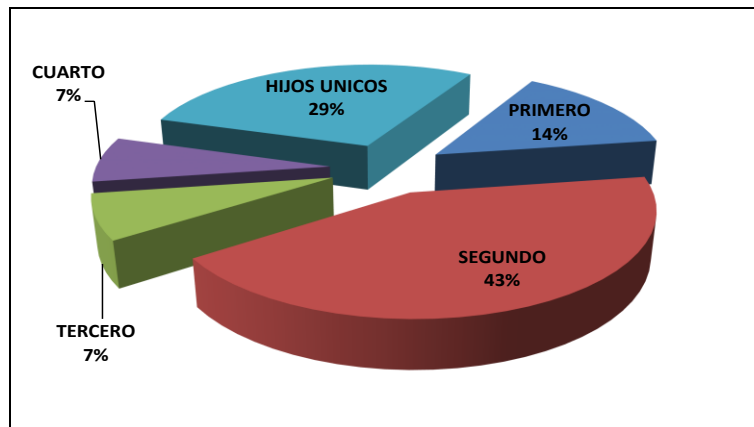
1. Estado civil de los padre



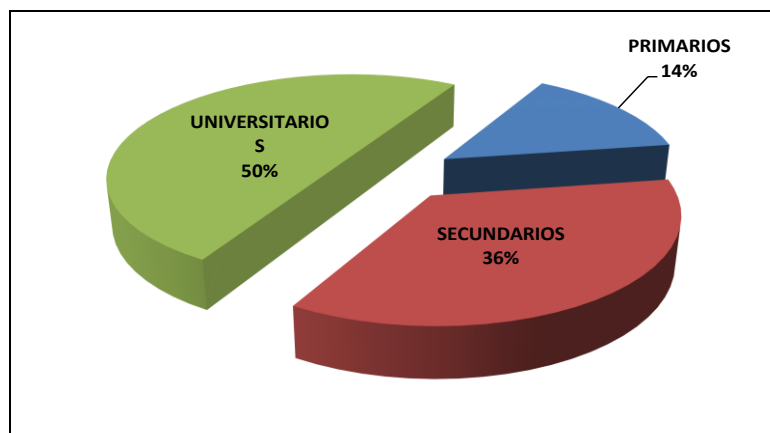
2. Cantidad de Hermanos



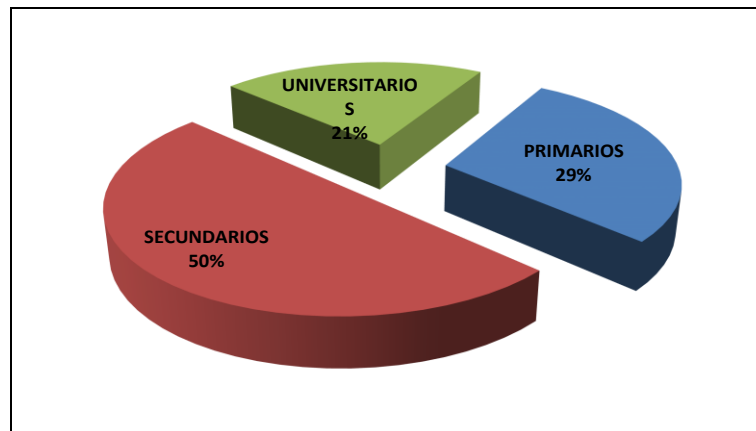
3. Orden del niño(a) entre los hermanos



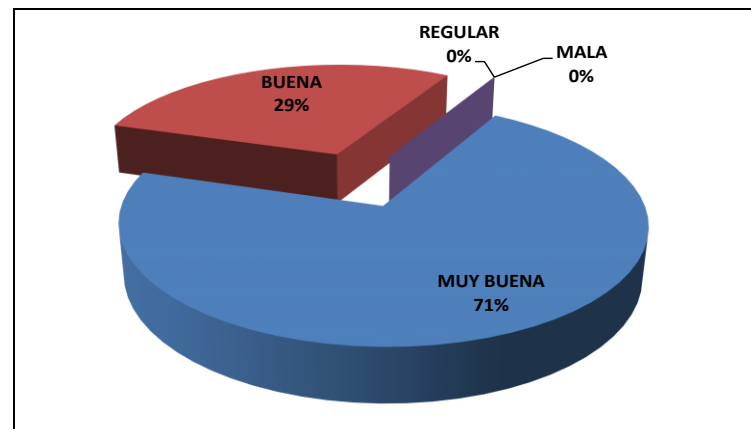
4. Estudios cursados por el Papá



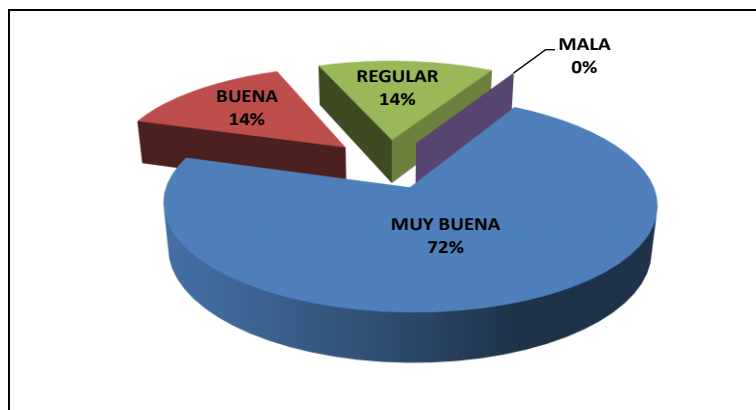
5. Estudios cursados por la Mamá.



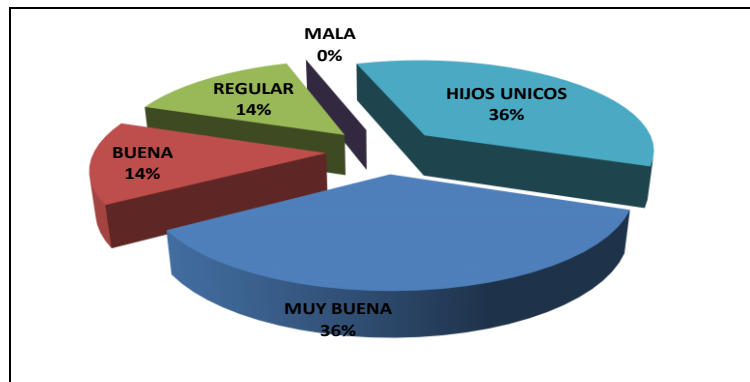
6. Relación del Niño con la Mamá.



7. Relación del Niño con el Papá



8. Relación del Niño con Hnos (as).



9. ¿Quiénes trabajan en casa?

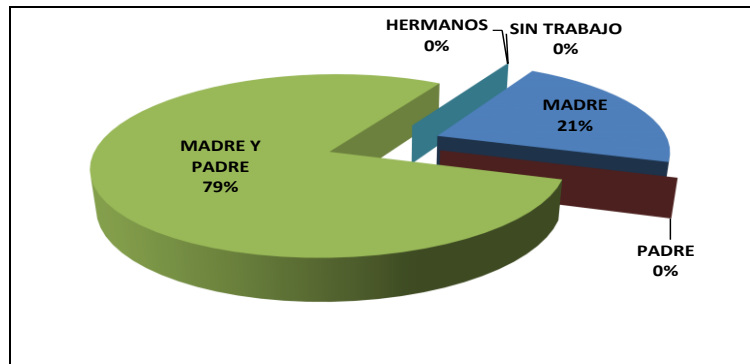
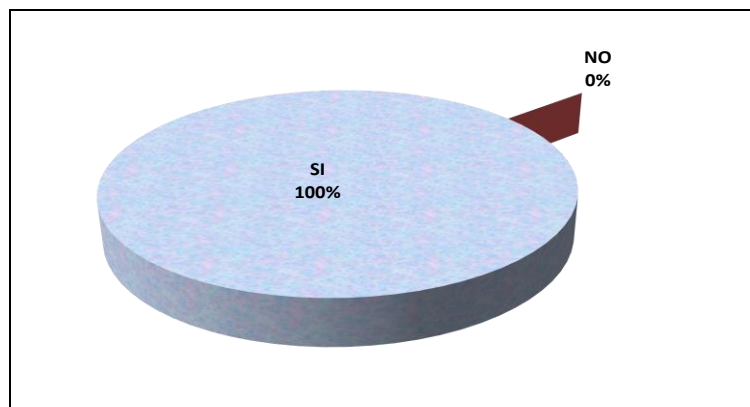
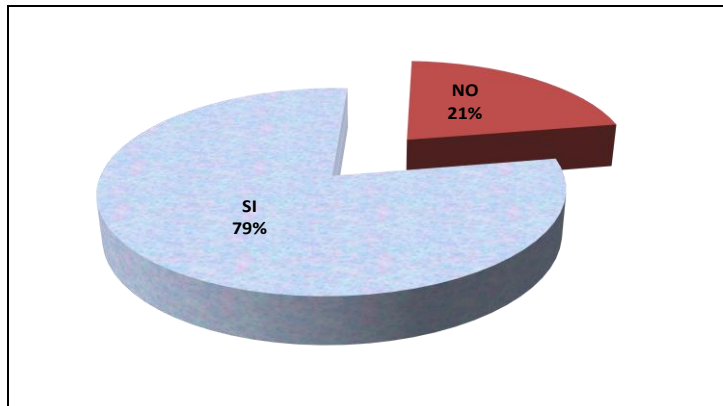


GRÁFICO No. 8: JUEGOS VERBALES:

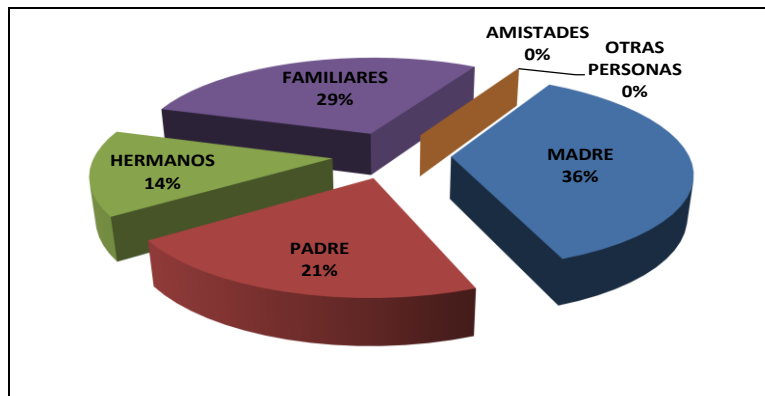
10. ¿Juega en casa?



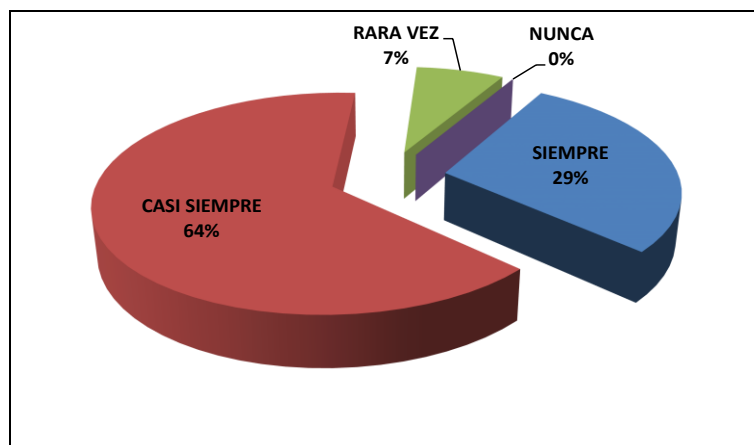
11. ¿Juega fuera de casa?



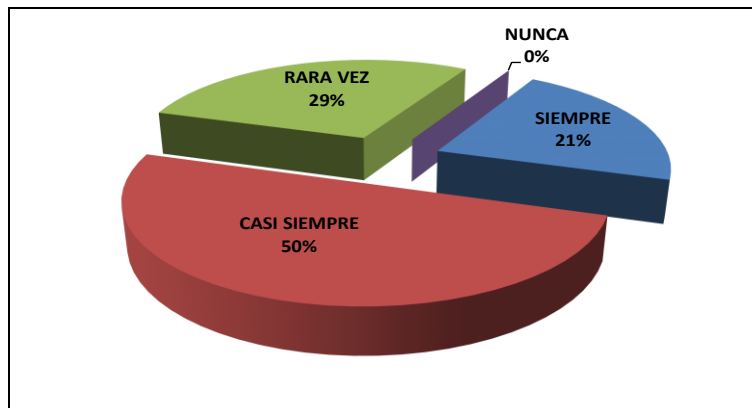
12. ¿Con quién juega usualmente?



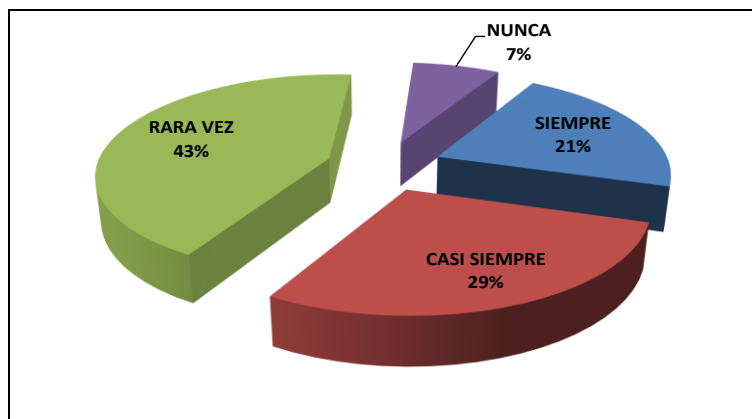
13. ¿Comparte sus juguetes?



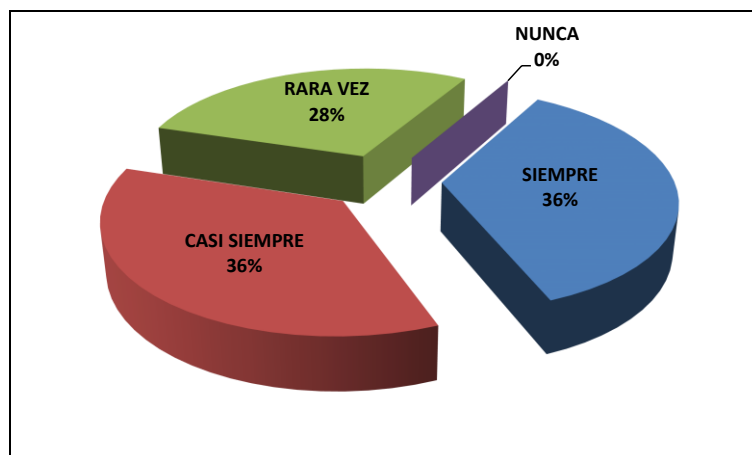
14. ¿El niño es líder en el juego?



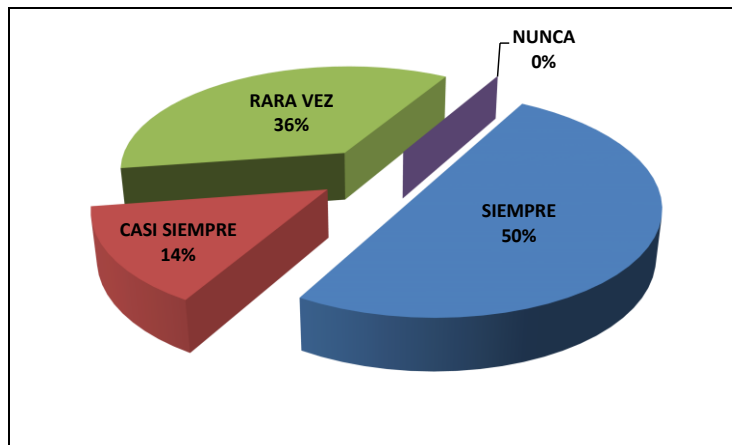
15. ¿El niño juega solo?



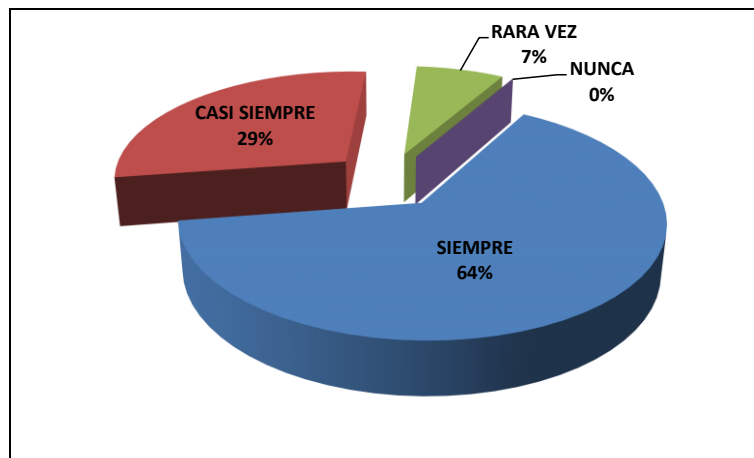
16. ¿El niño participa en rondas?



17. ¿El niño realiza juegos de imitación?



18. ¿El niño participa en canciones?



19. ¿Tiene mascota?

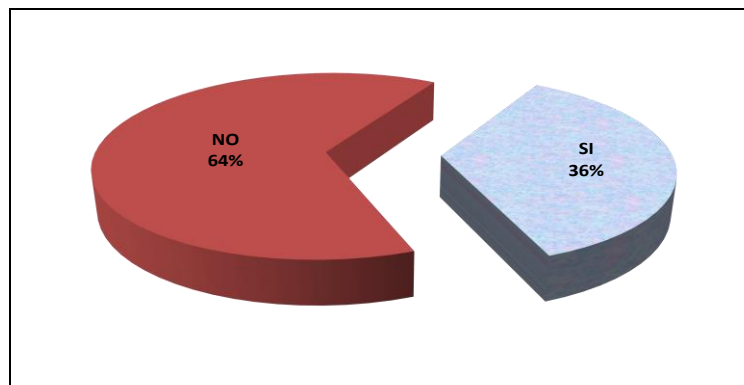
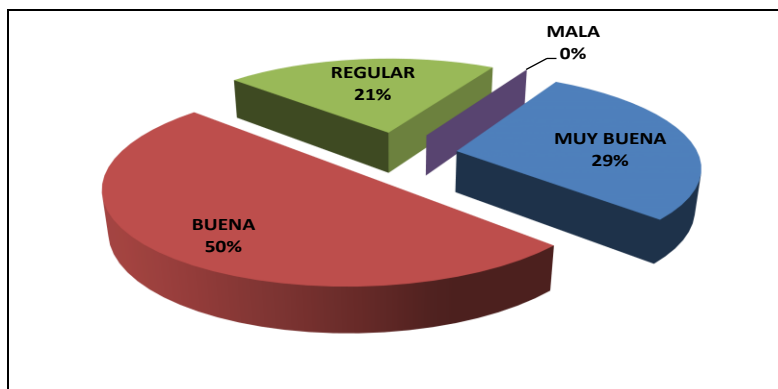
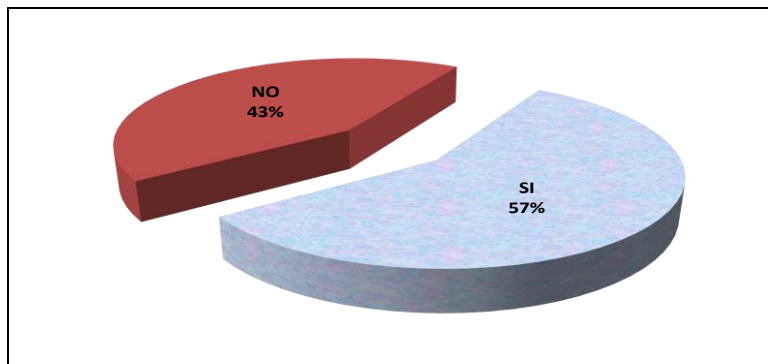
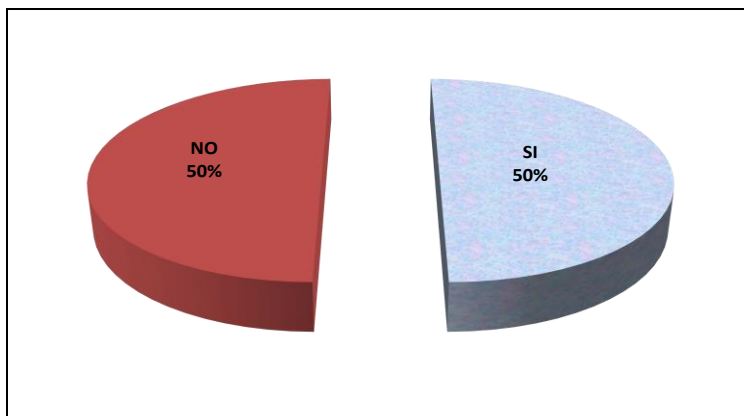
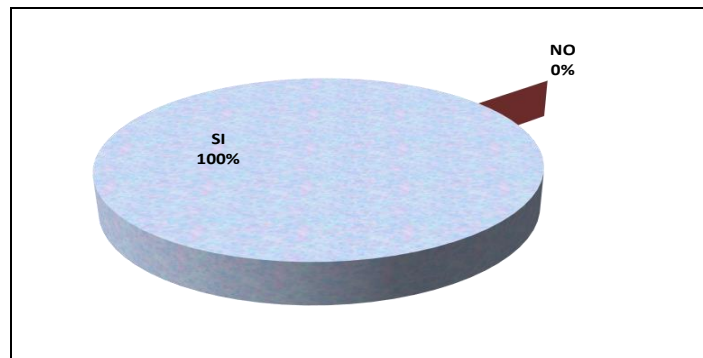
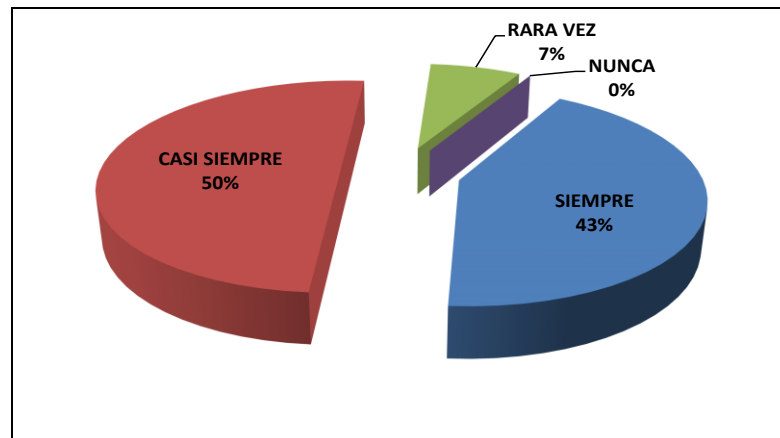
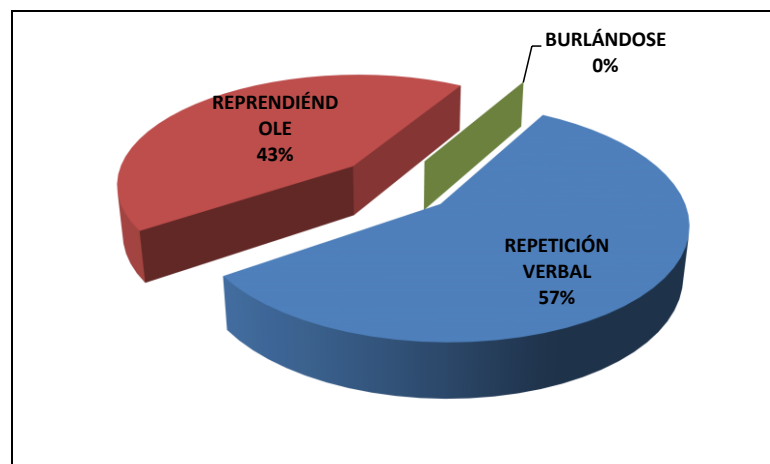
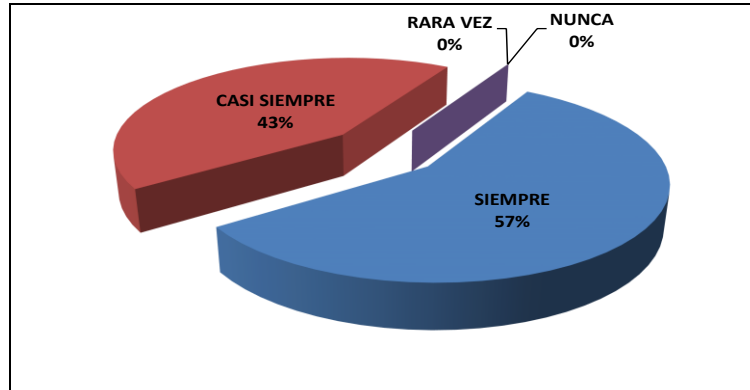


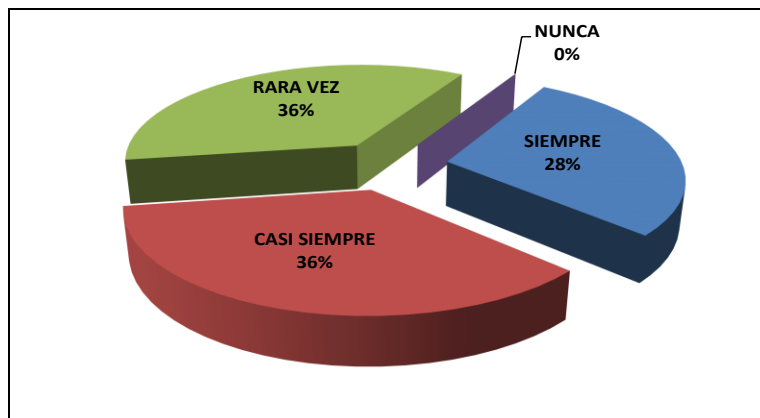
GRÁFICO No. 9: LENGUAJE**20. ¿Cómo es su pronunciación?****21. Cuando tiene rabetas ¿su lenguaje es fluido?****22. Cuando tiene rabetas ¿su lenguaje es entrecortado?**

23. ¿Conversan los integrantes de la familia con él?**24. ¿Con que frecuencia es corregido el niño(a)?****25. ¿Cómo es corregido?**

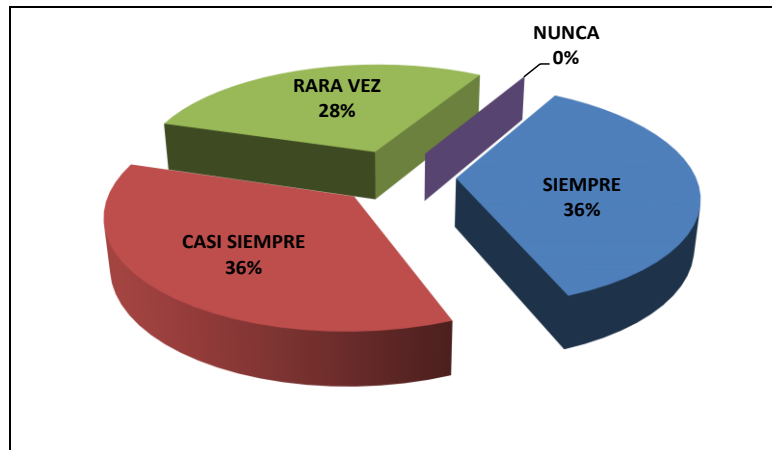
26. ¿Comunica lo que siente?



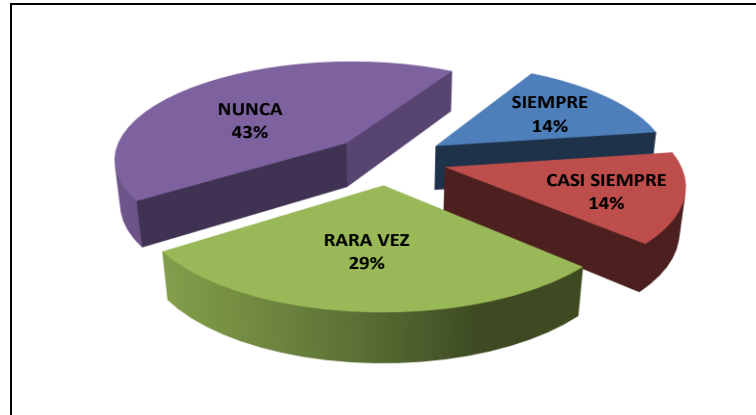
27. ¿Presenta momentos de ira y agresividad?



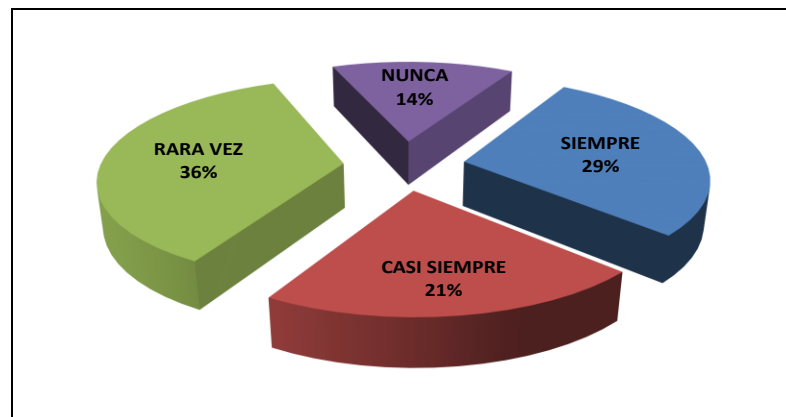
28. ¿Se relaciona con los demás fácilmente de manera fluida?



29. ¿El niño habla o comenta sobre amigos imaginarios?



30. ¿El niño imita las conversaciones de los padres?



31. ¿Cuándo el niño pide los objetos los llama por su nombre?

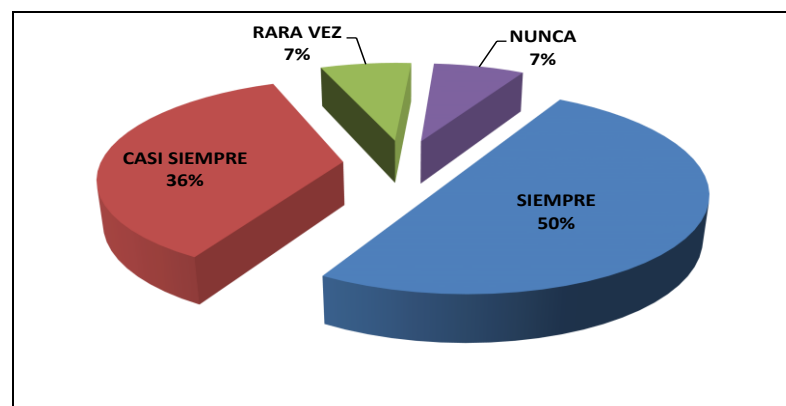
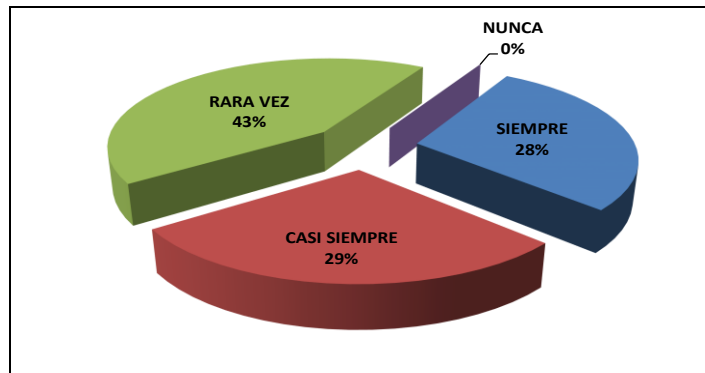
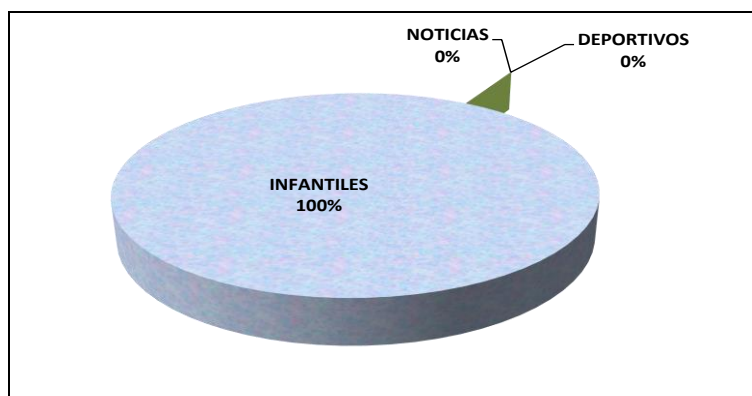


GRÁFICO No. 10: VIDA SOCIAL

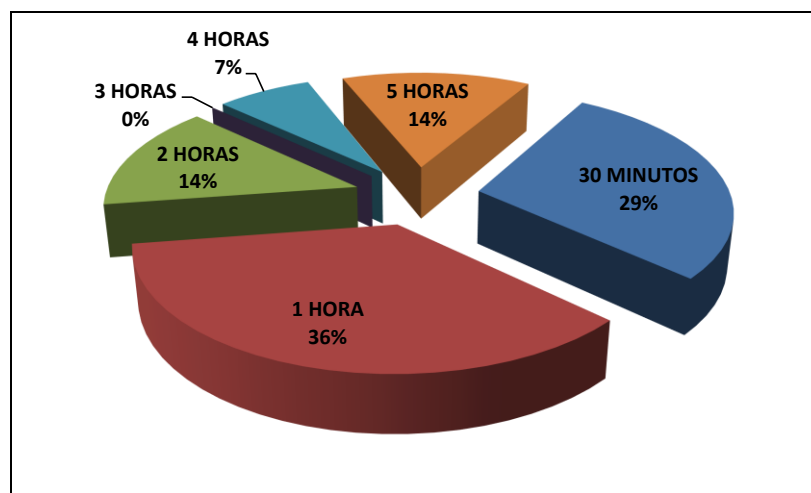
32. ¿Con que frecuencia ve televisión?

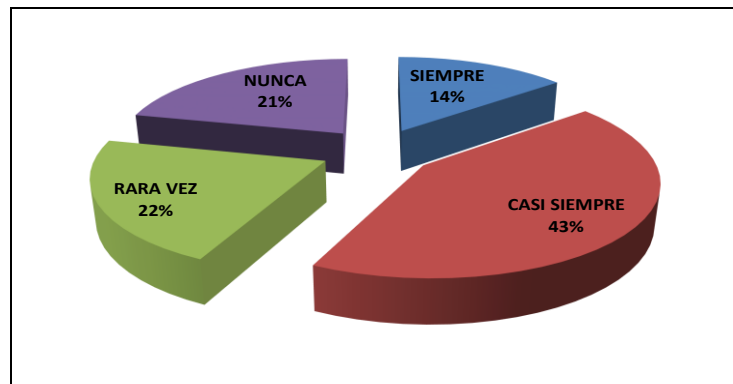
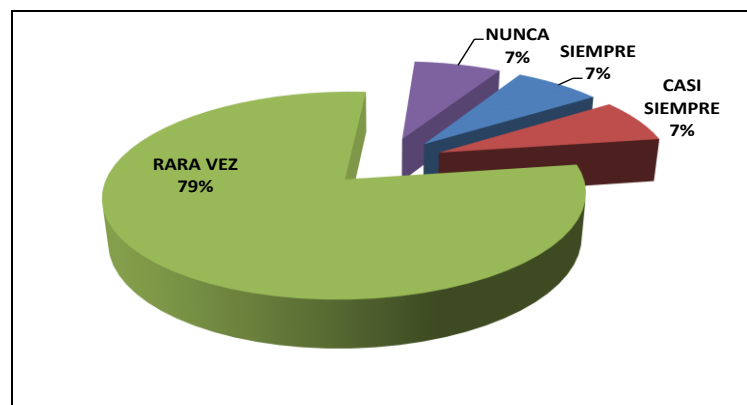
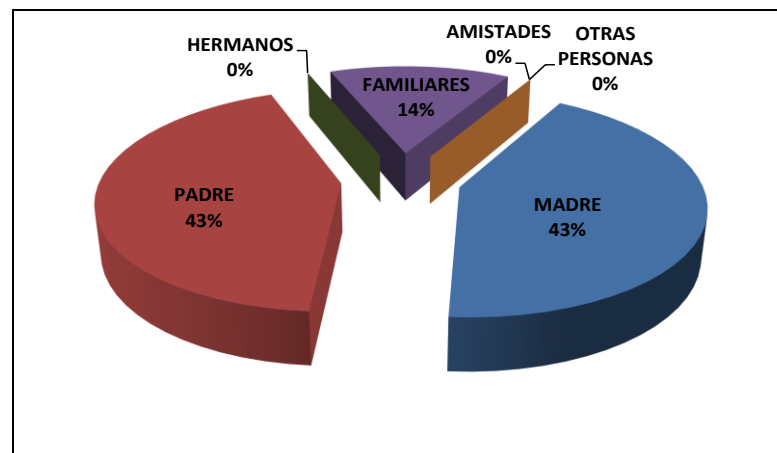


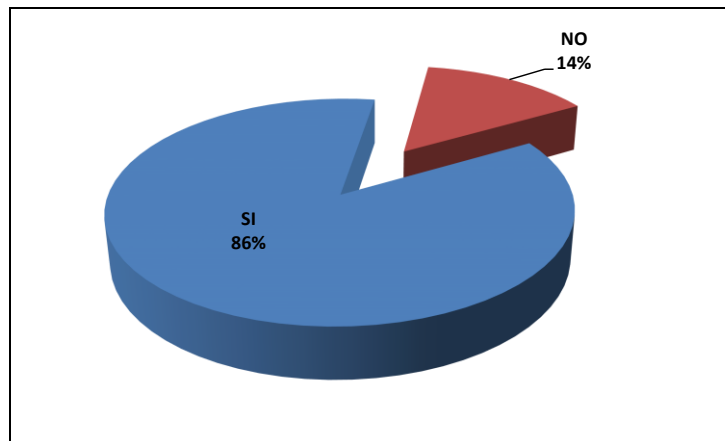
33. ¿Qué programas?



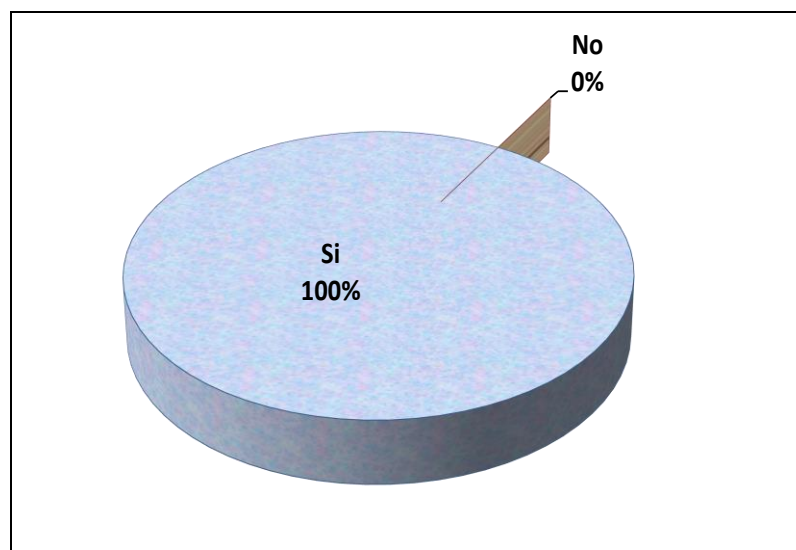
34. ¿Cuántas horas diarias ve TV?



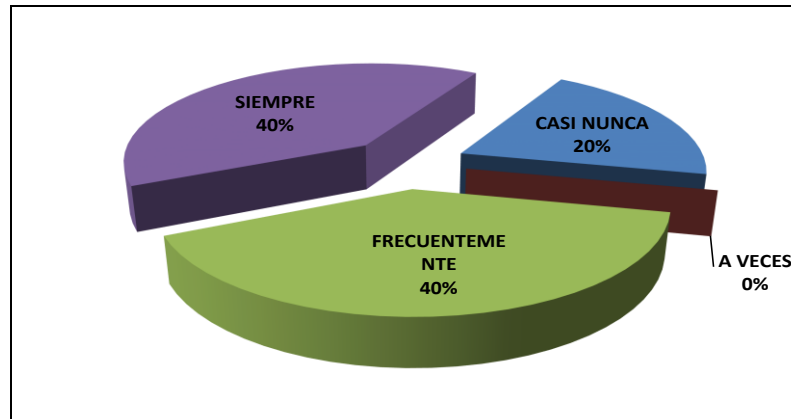
35. ¿Con que frecuencia se lee cuentos, revistas, libros?**36. ¿Con que frecuencia escucha audios o ve videos?****37. ¿Quién le lee regularmente?**

38. ¿Tiene fluidez en el lenguaje cuando juega con otros niños?**ENCUESTA PARA EDUCADORA INFANTIL**

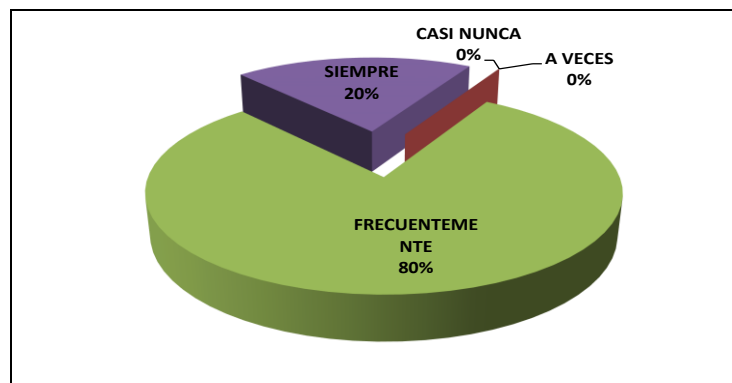
Objetivo: Determinar datos objetivos sobre precepciones y comportamientos relacionados con los juegos verbales e el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

GRÁFICO No. 11: JUEGOS VERBALES**1. ¿Conoce usted sobre los diferentes juegos verbales que existen?**

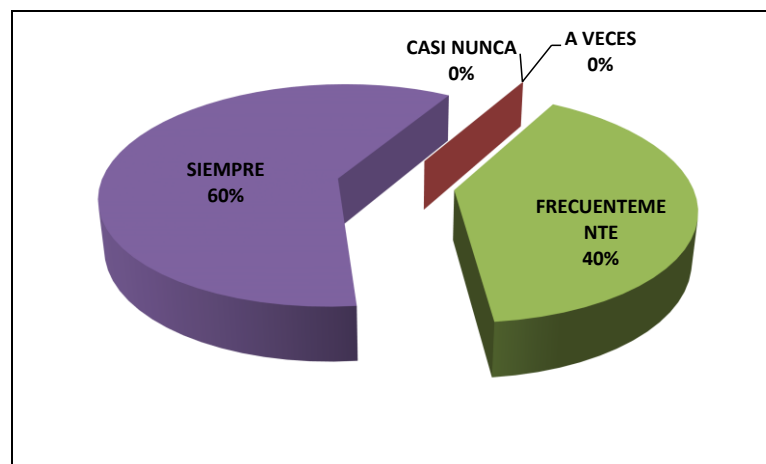
2. ¿Existe un espacio en el aula y/o fuera de ella destinada para juegos?



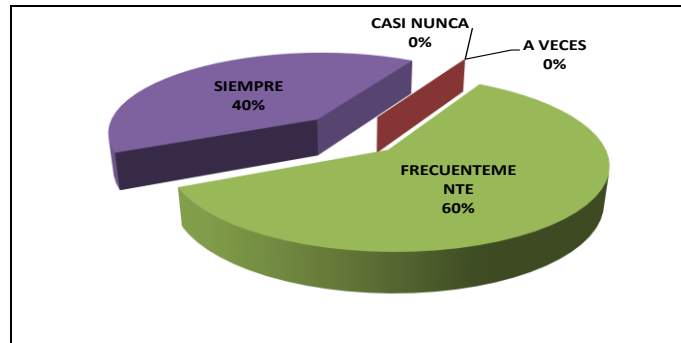
3. ¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje del niño?



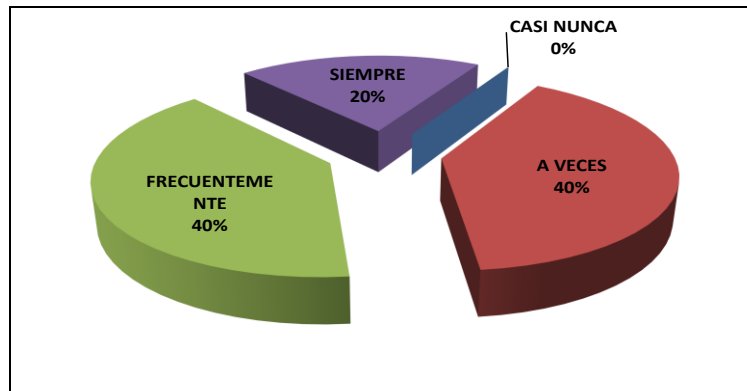
4. ¿Realiza juegos con rondas?



5. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños?



6. ¿Realiza juegos con dramatizaciones?



7. ¿Realiza juegos con canciones?

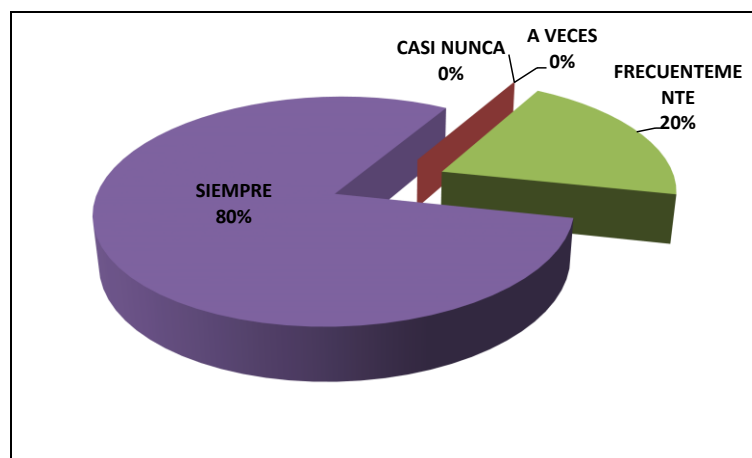
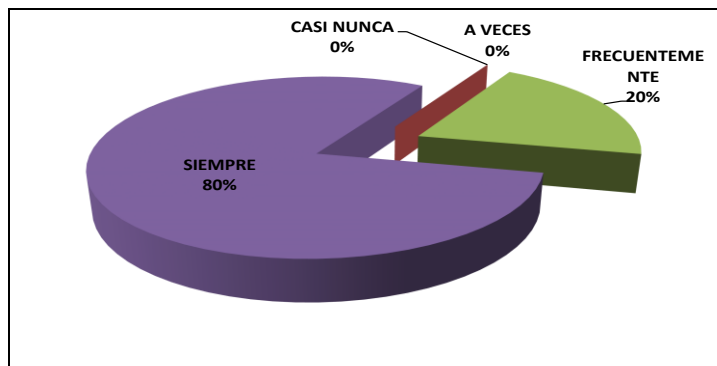
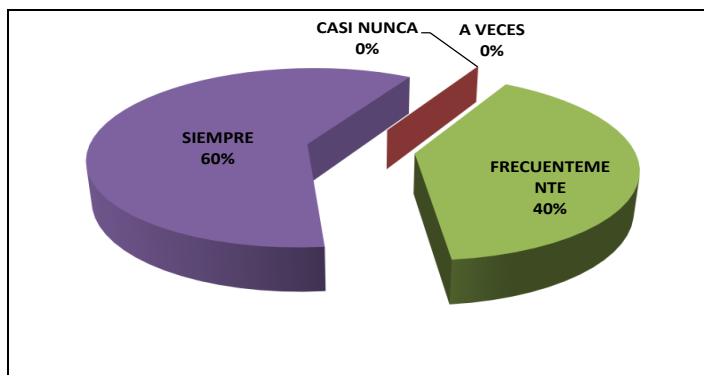


GRÁFICO No. 12: LENGUAJE

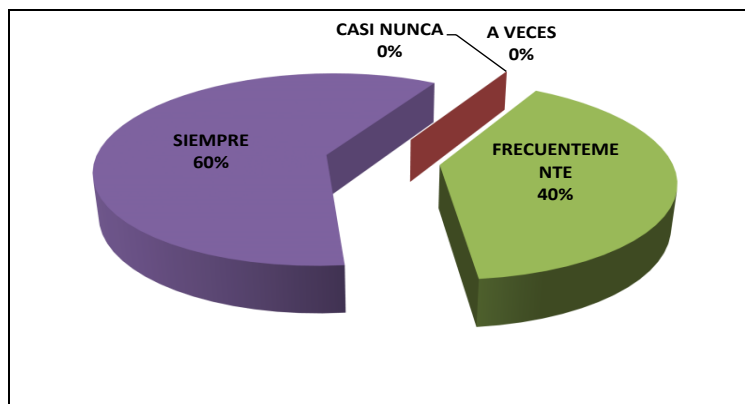
1. ¿Con que frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación?



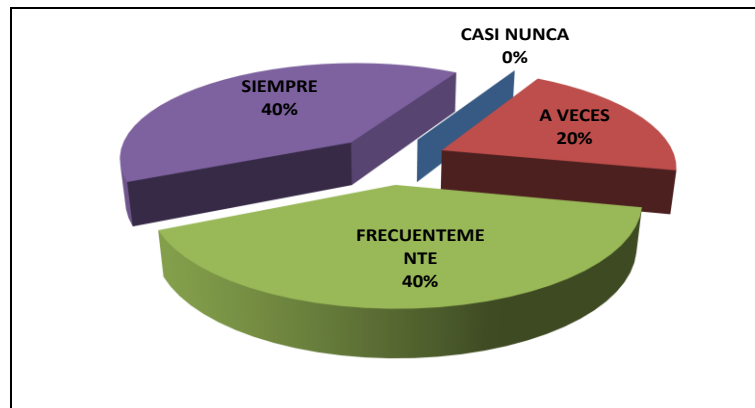
2. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?



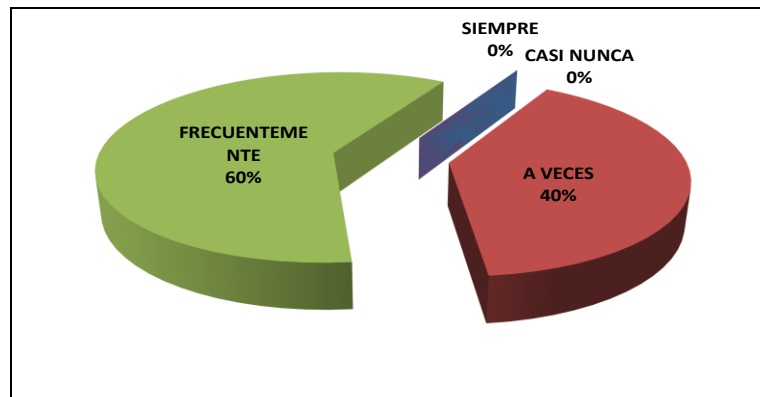
3. ¿Con que frecuencia son corregidos los niños?



4. ¿Realiza juegos con trabalenguas?



5. ¿Con que frecuencia aplica trabalenguas en las actividades diarias?



6. ¿Solicita a los niños que comuniquen lo que sienten?

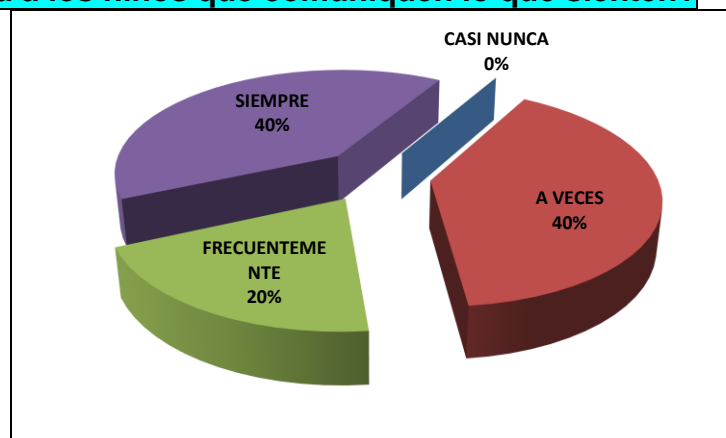
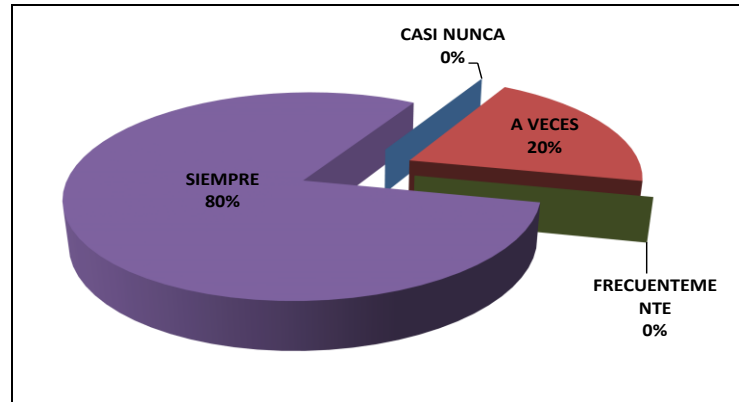
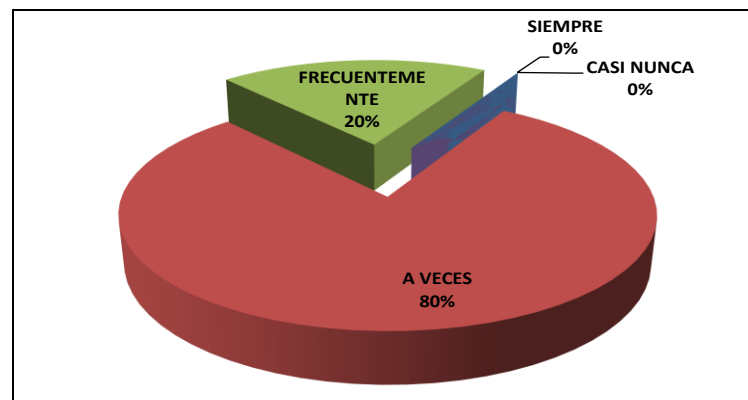


GRÁFICO No. 13: EXPERIENCIAS COTIDIANAS

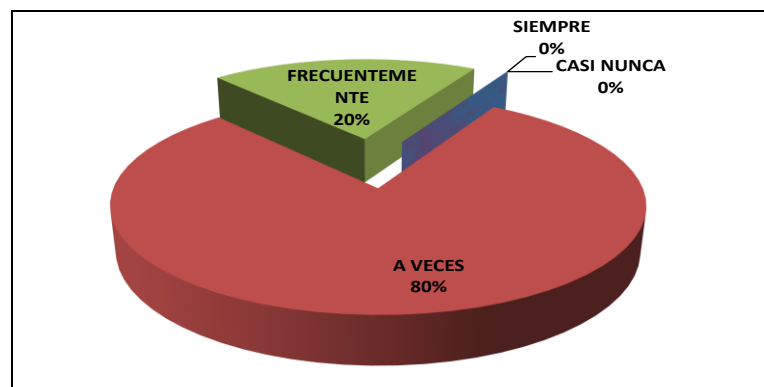
1. ¿Con que frecuencia los niños realizan actividades libres?



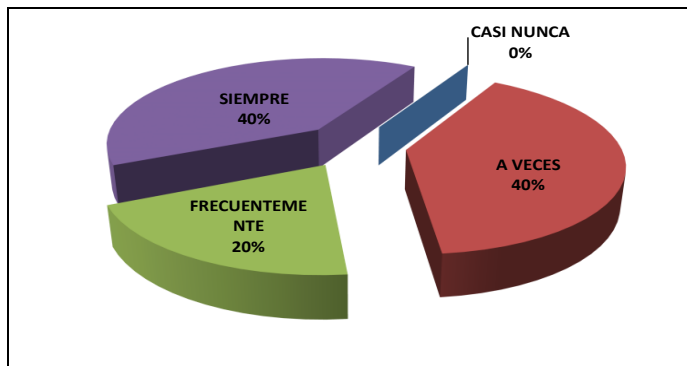
2. ¿Con que frecuencia realizo dramatizaciones?



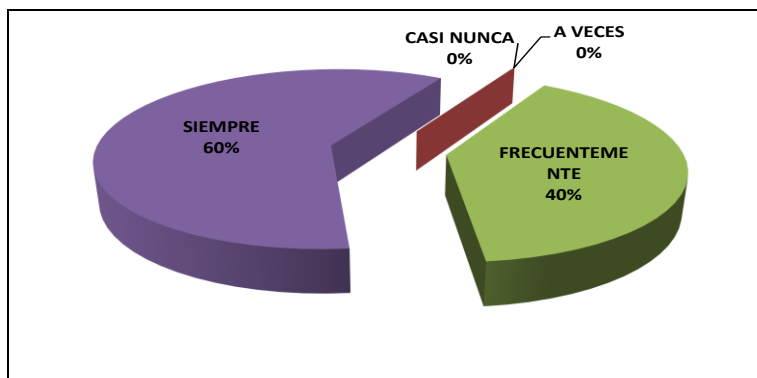
3. ¿Invito cada cierto tiempo a los padres a leer cuentos a sus hijos?



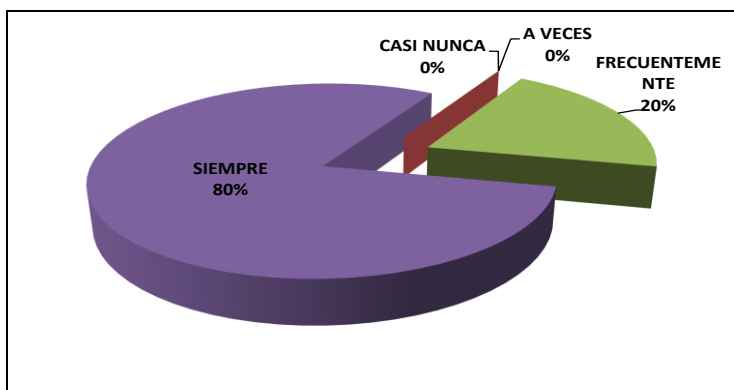
4. ¿Relaciono experiencias cotidianas de los niños con los cuentos leídos en clase?



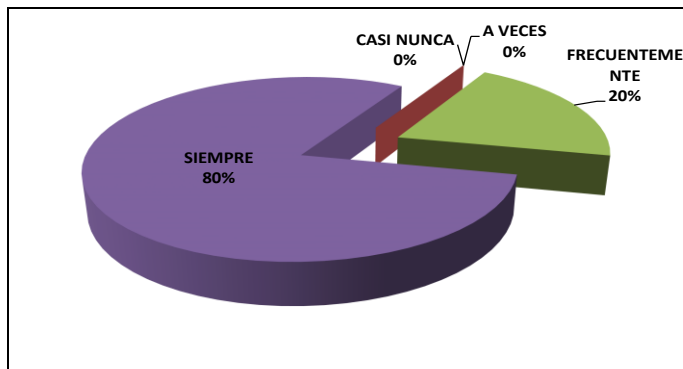
5. ¿Hago anotaciones sobre los trabajos que los niños realizan, para posteriormente estimularlos?



6. ¿Durante la lectura pregunto a los niños sobre lo que estoy leyendo?



7. ¿Solicito a los niños que relaten actividades cotidianas de sus hogares?



5) Interpretación y análisis de resultados.

Los datos obtenidos están organizados en forma sistémica y metodológica en aplicación Excel, a través de tablas de tabulación adecuadas en cuanto a cualidades y atributos y de acuerdo al nivel de medición de las variables y la manera en que se formularon las hipótesis. La descripción de estos datos nos permite efectuar análisis estadísticos que relacionen las variables, en base a gráficos, como se muestra a continuación.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS

Objetivo: Determinar datos sobre los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años.

DESARROLLO DEL LENGUAJE:

1. Localiza sonidos y ruidos
2. Discrimina sonidos
3. Repite palabras y frases

4. Utiliza frases de 3 elementos o más
5. Su lenguaje es fluido
6. Articula correctamente la: m - n - p - t - s.
7. Identifica el uso de objetos.
8. Hace preguntas
9. Ejecuta órdenes
10. Repite canciones con fluidez.

Análisis: La mayoría de las observaciones realizadas a los niños/as de 3 a 4 años da como resultado las opciones “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE”, en rangos que van desde un mínimo del 51% a un máximo del 100%.

Interpretación: El desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años es el adecuado en el Centro Infantil, objeto de la Investigación, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” que alcanza el 78%.

JUEGOS VERBALES:

11. Expresa con claridad sus intereses y deseos durante el juego.
12. Se integra a grupos de juego y comparte ideas.
13. Usa formas expresivas como: interrogativas, negativas y afirmativas durante el juego.
14. Explica con fluidez el dibujo que realizó.
15. Expresa verbalmente sus sentimientos.
16. Repite trabalenguas con fluidez.
17. Narra historias utilizando su imaginación.
18. Memoriza canciones sencillas y cortas.
19. Repite rimas con fluidez.
20. Participa en dramatizaciones con fluidez.

Análisis: La mayoría de las observaciones realizadas a los niños/as de 3 a 4 años da como resultado las opciones “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE”, en rangos que van desde un mínimo del 63% a un máximo del 88%.

Interpretación: Los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” que alcanza el 74%.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA:

Objetivo: Determinar parámetros de evaluación de las actividades cotidianas que realiza el niño (a) en su hogar.

FAMILIARES

1. Estado civil de los padres
2. Cantidad de Hermanos
3. Orden del niño(a) entre los hermanos
4. Estudios cursados por el Papá
5. Estudios cursados por la Mamá.
6. Relación del Niño con la Mamá.
7. Relación del Niño con el Papá.
8. Relación del Niño con Hnos (as).
9. ¿Quiénes trabajan en casa?

Análisis: Un 57% de los padres de los niños/as de 3 a 4 años son casados y un 29% tienen uniones de hecho. Un 29% de los niños/as de 3 a 4 años son hijos únicos. El padre en un 50% tiene estudios universitarios y la madre en un

50% tiene estudios secundarios. Los niños/as de 3 a 4 años tienen una relación entre “MUY BUENA” y “BUENA” con la madre que alcanza el 100%, mientras que con el padre estas opciones de respuesta alcanza el 85% y con los hermanos, en el caso de no ser hijos únicos, el 50% y vienen de hogares en los que el 79% trabajan padre y madre.

Interpretación: La mayoría de los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, son de hogares estables donde se muestra una convivencia familiar en armonía con padre, madre y hermanos, junto a un nivel educativo de los padres adecuado, a pesar de que generalmente laboran tanto padre como madre para sostener la economía familiar.

JUEGOS VERBALES

- 10. ¿Juega en casa?**
- 11. ¿Juega fuera de casa?**
- 12. ¿Con quién juega usualmente?**
- 13. ¿Comparte sus juguetes?**
- 14. ¿El niño es líder en el juego?**
- 15. ¿El niño juega solo?**
- 16. ¿El niño participa en rondas?**
- 17. ¿El niño realiza juegos de imitación?**
- 18. ¿El niño participa en canciones?**
- 19. ¿Tiene mascota?**

Análisis: El 100% de los niños/as de 3 a 4 años si juega en casa y hay un 79% que también lo hacen fuera de casa. Usualmente juega con la madre en un 36%, con familiares un 29%, con el padre un 21% y con otros hermanos un 14%. Comparte sus juguetes entre “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” un 93%. Dentro de las opciones de respuestas “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” los

padres consideran que su niño/a es un líder en un 71%, que participan en rondas un 72%, en juegos de imitación un 64% y con canciones un 93% y que “RARA VEZ” y “NUNCA” juega solo en un 50% y que no tienen mascota un 64%.

Interpretación: La evidencia dada por los padres de familia sobre la participación de sus niños/as de 3 a 4 años, en juegos verbales, tiene una coincidencia significativa con la interpretación obtenida de la Guía de Observación, en el sentido de que estos infantes también tienen una participación proactiva en la actuación y desarrollo de los juegos verbales que ejecutan en sus hogares, con el dato adicional de que la mayoría no tienen mascotas, seguramente por la falta de un lugar físico adecuado.

LENGUAJE

- 20. ¿Cómo es su pronunciación?**
- 21. Cuando tiene rabietas ¿su lenguaje es fluido?**
- 22. Cuando tiene rabietas ¿su lenguaje es entrecortado?**
- 23. ¿Conversan los integrantes de la familia con él?**
- 24. ¿Con que frecuencia es corregido el niño(a)?**
- 25. ¿Cómo es corregido?**
- 26. ¿Comunica lo que siente?**
- 27. ¿Presenta momentos de ira y agresividad?**
- 28. ¿Se relaciona con los demás fácilmente de manera fluida?**
- 29. ¿El niño habla o comenta sobre amigos imaginarios?**
- 30. ¿El niño imita las conversaciones de los padres?**
- 31. ¿Cuándo el niño pide los objetos los llama por su nombre?**

Análisis: La pronunciación de los niños/as de 3 a 4 años se encuentra entre “MUY BUENA” y “BUENA” en un 79%, cuando tiene rabietas su lenguaje es

fluido en un 57% y entrecortado un 50%, en un 100% conversa la familia con el niño/a y se realizan correcciones, en cuanto al uso del lenguaje, en un 93% resaltando el hecho de que realizan repetición verbal un 57% y le reprenden un 43%. La evidencia dada por sus padres, en las opciones de respuesta “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE”, es que los niños/as comunican lo que sienten en un 100%, presentan momentos de iras y agresividad un 64%, se relaciona con los demás un 72%, imita la conversación de sus padres un 50% y llama los objetos por su nombre un 86% y “NUNCA” y “RARA VEZ” habla o comenta sobre amigos imaginarios un 72%.

Interpretación: Lo que indican los padres de familia sobre el desarrollo del lenguaje de sus niños/as de 3 a 4 años, tiene una coincidencia significativa con la interpretación obtenida de la Guía de Observación, en el sentido de que estos infantes tienen un desarrollo adecuado del lenguaje, con la evidencia adicional de que, dentro del ambiente familiar, el niño/a tiene por momentos comportamientos de ira y agresividad y que, en general, no se evidencia el que tengan amigos imaginarios de los que hablen o comenten.

VIDA SOCIAL

32. ¿Con que frecuencia ve televisión?

33. ¿Qué programas?

34. ¿Cuántas horas diarias ve TV?

35. ¿Con que frecuencia se lee cuentos, revistas, libros?

36. ¿Con que frecuencia escucha audios o ve videos?

37. ¿Quién le lee regularmente?

38. ¿Tiene fluidez en el lenguaje cuando juega con otros niños?

Análisis: Los niños/as de 3 a 4 años ven televisión “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” un 57%, siendo el 100% programas infantiles, que observan un

65% entre treinta minutos y una hora. Se les lee cuentos, revistas y libros educativos “CASI SIEMPRE” y “SIEMPRE” un 57% y un 79% “RARA VEZ” escucha audios o ve videos educativos y generalmente le leen en un 86%, sea la madre o el padre y cuando juega con otros niños tiene fluidez en su lenguaje un 86%.

Interpretación: Lo indicado por los padres de familia, muestra que la mayoría de los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una vida social adaptada a las normas establecidas en su entorno familiar. La contribución activa de sus padres en su vida social y el hecho de que el niño/a se manifiesta con fluidez en su lenguaje, cuando juega con otros niños, se puede interpretar que las relaciones sociales del niño/a forman una parte muy importante de su desarrollo infantil lo que conlleva a la práctica apropiada de juegos verbales a favor del progreso de su lenguaje.

ENCUESTA PARA EDUCADORA INFANTIL

Objetivo: Determinar datos objetivos sobre percepciones y comportamientos relacionados con los juegos verbales e el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

JUEGOS VERBALES

1. **¿Conoce usted sobre los diferentes juegos verbales que existen?**
2. **¿Existe un espacio en el aula y/o fuera de ella destinada para juegos?**
3. **¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje del niño?**
4. **¿Realiza juegos con rondas?**

5. **¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños?**
6. **¿Realiza juegos con dramatizaciones?**
7. **¿Realiza juegos con canciones?**

Análisis: El 100% de las educadoras del Centro Infantil, objeto de la investigación, conoce los diferentes juegos verbales existentes. En las opciones de respuesta “SIEMPRE” y “FRECUENTEMENTE” un 80% indica que si existe, dentro o fuera del aula de clase, un lugar destinado para juegos verbales y un 100% indica que los juegos verbales inciden en el desarrollo del lenguaje. Un 100% realiza juegos con rondas, actividades lúdicas y canciones y un 80% con dramatizaciones.

Interpretación: El conocimiento pleno de los juegos verbales existentes, por parte de las educadoras infantiles, junto al consenso y aceptación mayoritaria de que los juegos verbales inciden en el desarrollo del lenguaje, además de la disponibilidad de espacio físico y la aplicación de variedad en los mismos, coincide con los resultados obtenidos de la Guía de Observación y de la Encuesta a Padres de Familia, en el hecho de que los niños/as de 3 a 4 años tienen una participación proactiva en la realización de los juegos verbales que ejecutan tanto en el Centro Infantil como en sus hogares.

LENGUAJE

1. **¿Con que frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación?**
2. **¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?**
3. **¿Con que frecuencia son corregidos los niños?**
4. **¿Realiza juegos con trabalenguas?**

5. **¿Con que frecuencia aplica trabalenguas en las actividades diarias?**
6. **¿Solicita a los niños que comuniquen lo que sienten?**

Análisis: En las opciones de respuesta “SIEMPRE” y “FRECUENTEMENTE” las educadoras infantiles indican en un 100% que realizan actividades para fomentar la pronunciación y actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños/as del Centro Infantil, en un 100% corrigen los errores de pronunciación, un 100% realizan juegos con trabalenguas, un 80% aplican trabalenguas en sus actividades diarias y un 60% dice a los niños/as que comuniquen lo que sienten.

Interpretación: Los juegos verbales que se aplican actualmente en el Centro Infantil, objeto de la investigación, han tenido su resultado positivo en el adecuado desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, coincidiendo con los resultados evidenciados, tanto de la Guía de Observación como de la Encuesta a Padres de Familia.

EXPERIENCIAS COTIDIANAS

1. **¿Con que frecuencia los niños realizan actividades libres?**
2. **¿Con que frecuencia realizo dramatizaciones?**
3. **¿Invito cada cierto tiempo a los padres a leer cuentos a sus hijos?**
4. **¿Relaciono experiencias cotidianas de los niños con los cuentos leídos en clase?**
5. **¿Hago anotaciones sobre los trabajos que los niños realizan, para posteriormente estimularlos?**
6. **¿Durante la lectura pregunto a los niños sobre lo que estoy leyendo?**
7. **¿Solicito a los niños que relaten actividades cotidianas de sus hogares?**

Análisis: Los niños/as realizan actividades libres en un 80% de las veces y las dramatizaciones e invitaciones a los padres a leer cuentos a sus hijos son actividades utilizadas “A VECES” por el 80% de las educadoras infantiles. En un 60% de los casos se relacionan experiencias cotidianas de los niños/as con los cuentos leídos en clase. Entre “SIEMPRE” y “FRECUENTEMENTE” en un 100% se realizan anotaciones sobre los trabajos realizados por los niños/as que sirvan para una estimulación posterior e indican las educadoras infantiles que realizan en un 100% preguntas a los niños sobre lo que se está leyendo o que relaten las actividades cotidianas que realizan en sus hogares.

Interpretación: las experiencias cotidianas que viven las educadoras del Centro Infantil, objeto de la investigación, muestran una diversidad de actividades tendientes a lograr un adecuado desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 4 años, pero eso no significa la inexistencia de más juegos verbales, muchos inéditos y originados en tradiciones, prácticas, usanzas y costumbres pasadas, que permitirán entrar en un proceso de mejoramiento continuo de la pronunciación y enriquecimiento del vocabulario de los niños/as.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

- Se evidencia manifestaciones verbales de los niños/as de 3 a 4 años a favor de la práctica de juegos verbales en sus diarias actividades y la predisposición a realizar los mismos, con aceptación y participación activa, cuando son aplicados en ambientes favorables.

- La aplicación de juegos verbales en las actividades cotidianas de los niños/as de 3 a 4 años incide amplia y positivamente en el desarrollo de su lenguaje que se evidencia más expresivo y fluido, con diversidad en la articulación de letras y palabras, así como con inquietudes manifestadas a través de preguntas, discriminación de sonidos e identificación de objetos.

- Los hogares estables donde se muestra una convivencia armónica, solidaria e integral y de colaboración entre padres, madres y hermanos, como base del núcleo familiar, junto al nivel educativo de los padres, influencia en forma positiva en el desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, evidenciándose un mayor nivel de socialización e independencia de sus padres en aquellos infantes que proceden de este tipo de hogares funcionalmente seguros para su desarrollo evolutivo y donde practican juegos verbales con la participación de sus miembros.

- La participación activa y colaborativa en juegos verbales de los niños/as de 3 a 4 años, dentro de sus hogares, incide favorablemente en el desarrollo de su lenguaje y aporta positivamente al conocimiento y aplicación de los juegos verbales que se realizan dentro de su proceso de aprendizaje diario.
- La presencia de mascotas en los hogares de los niños/as de 3 a 4 años, generalmente cuando son hijos únicos, tiene una incidencia favorable en su capacidad de comunicación al desarrollarse la formulación de órdenes o mandatos propios de los juegos que se aplican con ellas.
- Se conoce la existencia de más juegos verbales, muchos inéditos y otros originados en tradiciones, prácticas, usanzas y costumbres pasadas, lo que permite tener una amplia variedad para su aplicación e influencia en la evolución continua del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, con optimización de recursos didácticos y financieros.
- Se ha comprobado la hipótesis de investigación y, por lo tanto, los juegos verbales inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años.

4.2. RECOMENDACIONES

- Formular, desarrollar y poner en práctica, dentro de un proceso de mejoramiento continuo metódico y coordinado, planes y programas que contemplen nuevas estrategias de enseñanza que permitan aplicar otros tipos y variedades de juegos verbales en la educación inicial, tendientes a un desarrollo armónico y evidenciable del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años.

- Capacitar a las educadoras infantiles en el desarrollo y aplicación teórico - práctica de los tradicionales y de otros juegos verbales con creatividad e ingenio, que coadyuve al desarrollo evolutivo del área del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, con nuevas palabras y expresiones propias de la edad, junto a la comprensión y aplicabilidad de las mismas.
- Difundir los resultados de la presente investigación tendientes a la mejora continua de la calidad de la educación inicial, desde el punto de vista de la aplicación, coordinada y planificada de juegos verbales en los niños/as de 3 a 4 años, como incidencia positiva y favorable en su lenguaje.
- Recomendar la aplicación del “Manual de Juegos Verbales para niños/as de 3 a 4 años”, constante en la propuesta de esta investigación, que toma en cuenta juegos inéditos y otros originados en tradiciones y costumbres pasadas, tendientes a mejorar la pronunciación y el enriquecimiento de su vocabulario, con la imaginación característica de su edad, a favor de la memoria y de la comunicación efectiva, del fortalecimiento de su capacidad auditiva, de atención y de concentración, como bases fundamentales del desarrollo del lenguaje.

4.3. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis de Investigación

Los juegos verbales, inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje

Método Utilizado

Con el propósito de comprobar la validez de la Hipótesis General formulada para la presente Investigación, se emplea la Prueba de Chi - Cuadrado que es un método ideal para determinar si la Hipótesis General planteada es aceptada o rechazada, tomando en cuenta las frecuencias observadas en la muestra. Esta prueba de independencia Chi-Cuadrado, nos permite determinar si existe una relación entre dos variables categóricas. Luego de analizar los resultados de la información obtenida en la Guía de Observación y en las Encuestas aplicadas, se procede a utilizar la técnica del Chi Cuadrado para la aceptación o rechazo de la Hipótesis de Investigación.

Para probar la Hipótesis General de Investigación se ha seleccionado tres preguntas de la Encuesta a Educadoras Infantiles, correspondientes a:

LENGUAJE:

Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación en los niños?

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca

JUEGOS VERBALES:

Pregunta 3. ¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje del niño?

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca

Pregunta 5. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca

Hipótesis Nula:

Ho: Los juegos verbales, no inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje de los niños.

Hipótesis General

H1: Los juegos verbales, inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje.

Modelo Estadístico de Prueba:

Una vez que se ha obtenido los resultados de la información y se ha realizado el análisis de los mismos, se aplicará la técnica del Chi -Cuadrado para el rechazo o la aceptación de la Hipótesis Nula (Ho).

$$X^2C = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Donde:

X^2C = Valor del Chi - Cuadrado

fo = Frecuencia del valor observado

fe = Frecuencia del valor esperado

$$fe = \frac{Tc \times Tf}{T}$$

Donde:

f_e = Frecuencia de Valor Esperado

T_c = Total Columnas

T_f = Total Filas

T = Suma Total

Grados de Libertad:

$$Gl = (Cf - 1)(Cc - 1)$$

Donde:

Gl = Grado de Libertad

Cf = Cantidad de Filas

Cc = Cantidad de Columnas

Nivel de Significancia:

Ns = Nivel de Significancia

Probabilidad:

$$P = (1 - Ns)$$

CHI - CUADRADO CALCULADO**CUADRO No. 21: FRECUENCIAS OBSERVADAS Y ESPERADAS**

Pregunta	Siempre		Frecuentem ente		A veces		Casi nunca		Total
	fo	fe	Fo	fe	fo	fe	fo	fe	
1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades para fomentar la pronunciación ?	4	2,67	1	2,33	0	0	0	0	5
2. ¿Realiza actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario en los niños?	3	2,67	2	2,33	0	0	0	0	5
3. ¿Cuál es la incidencia de los juegos verbales en el lenguaje de los niños?	1	2,67	4	2,33	0	0	0	0	5
Total	8		7		0	0	0	0	15

Cálculo de Frecuencias Esperadas

$$fe = \frac{Tc \times Tf}{T}$$

$$Siempre \rightarrow fe = \frac{8 \times 5}{15} = 2,67$$

$$Frecuentemente \rightarrow fe = \frac{7 \times 5}{15} = 2,33$$

$$A veces - Casi nunca \rightarrow fe = \frac{0 \times 5}{15} = 0$$

Cálculos del Chi - Cuadrado ($X^2 C$)

$$X^2 C = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Al remplazar datos en la siguiente tabla se tiene:

$$X^2 C = 3,75$$

CUADRO No. 22: CHI - CUADRADO CALCULADO $\chi^2 c$

Fórmula	f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
Condición					
Siempre	4	2,67	1,33	1,77	0,66
Siempre	3	2,67	0,33	0,11	0,04
Siempre	1	2,67	-1,67	2,79	1,04
Frecuentemente	1	2,33	-1,33	1,77	0,76
Frecuentemente	2	2,33	0,33	0,11	0,05
Frecuentemente	4	2,33	1,67	2,79	1,20
A veces – Casi nunca	0	0	0	0	0
				Suma	3,75

CHI - CUADRADO TABULADO (Valor Crítico)**Grado de Libertad:**

$$Gl = (Cf - 1)(Cc - 1)$$

Donde:

Gl = Grado de Libertad

Cf = Cantidad de Filas

Cc = Cantidad de Columnas

Remplazando se obtiene:

$$Gl = (Cf - 1)(Cc - 1)$$

$$Gl = (3 - 1)(4 - 1)$$

$$Gl = (2)(3)$$

$$Gl = 6$$

Nivel de Significancia:

$$Ns = 0,05$$

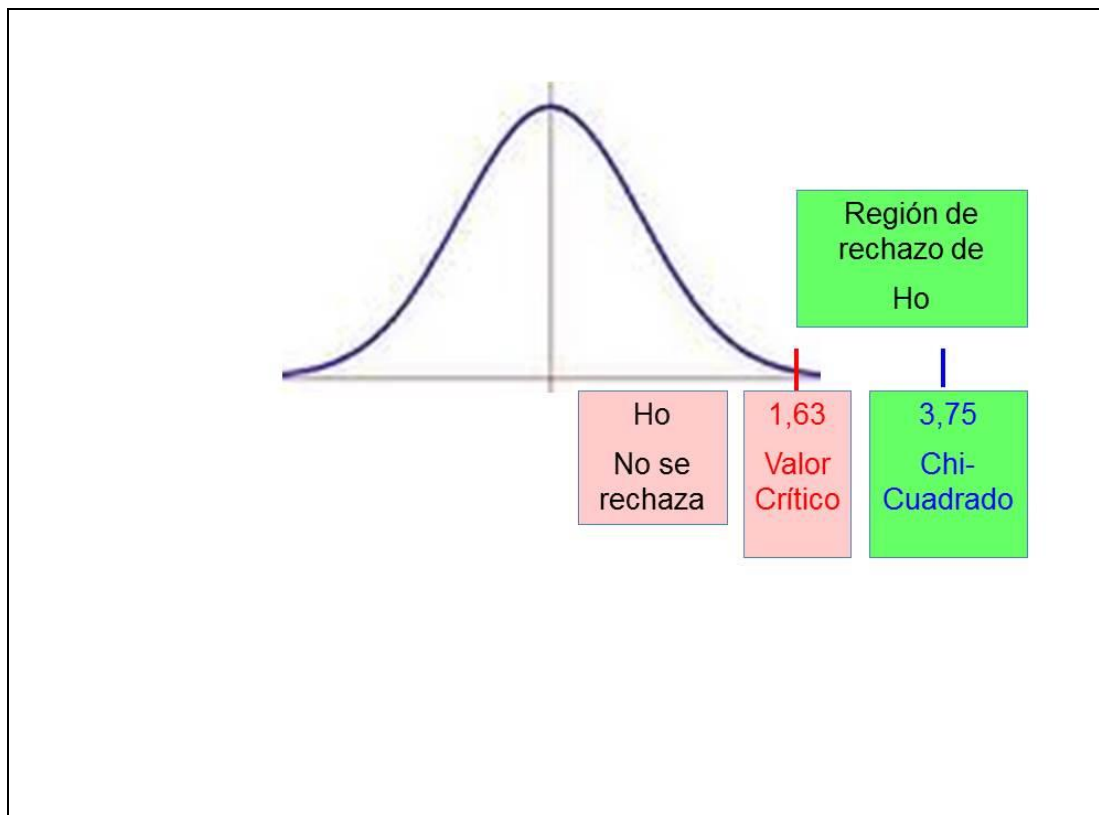
Generalmente se trabaja con un Nivel de Significancia de 0,05 que indica que hay una Probabilidad de (95%) de que la Hipótesis Nula (H_0) sea Verdadera.

Obtención del Valor Tabulado en la Tabla Ji - Cuadrado, Distribución del Chi - Cuadrado para 6 Grados de Libertad y Nivel de Significancia de 0,05.

DISTRIBUCION DE χ^2												
Grados de libertad	Probabilidad											
	0,95	0,90	0,80	0,70	0,50	0,30	0,20	0,10	0,05	0,01	0,001	
1	0,004	0,02	0,06	0,15	0,46	1,07	1,64	2,71	3,84	6,64	10,83	
2	0,10	0,21	0,45	0,71	1,39	2,41	3,22	4,60	5,99	9,21	13,82	
3	0,35	0,58	1,01	1,42	2,37	3,66	4,64	6,25	7,82	11,34	16,27	
4	0,71	1,06	1,65	2,20	3,36	4,88	5,99	7,78	9,49	13,28	18,47	
5	1,14	1,61	2,34	3,00	4,35	6,06	7,29	9,24	11,07	15,09	20,52	
6	1,63	2,20	3,07	3,83	5,35	7,23	8,56	10,64	12,59	16,81	22,46	
7	2,17	2,83	3,82	4,67	6,35	8,38	9,80	12,02	14,07	18,48	24,32	
8	2,73	3,49	4,59	5,53	7,34	9,52	11,03	13,36	15,51	20,09	26,12	
9	3,32	4,17	5,38	6,39	8,34	10,66	12,24	14,68	16,92	21,67	27,88	
10	3,94	4,86	6,18	7,27	9,34	11,78	13,44	15,99	18,31	23,21	29,59	
	No significativo								Significativo			

GRÁFICO No. 14: Tabla de Chi - Cuadrado

Fuente: (Uam, 2013)



CONCLUSIÓN

La regla de decisión es: no se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) si el Valor Calculado de Chi - Cuadrado es igual o menor que 1,63. Si es mayor que 1,63 como en este caso que es 3,75 se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de la Investigación (H_1).

Por lo tanto, se puede concluir que la Hipótesis H_1 es verdadera y que los juegos verbales inciden en el desarrollo evolutivo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, que fueron objeto de la investigación.

CAPÍTULO V

“MANUAL DE JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”

Mónica Flores Ojeda

INTRODUCCIÓN

Los Juegos Verbales son muy importantes en la etapa preescolar porque ayuda al educando en la función lúdica y creativa del lenguaje, Los Juegos Verbales también se caracterizan por ayudar a desarrollar la conciencia lingüística, a través de la discriminación de sonidos finales de las palabras.

El “Manual de Juegos Verbales para el Desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 3 a 4 años”, es una guía dirigida a las educadoras infantiles, que pretenden desarrollar una serie de actividades lúdicas y sugerencias prácticas en torno a la planificación de juegos verbales para facilitar el desarrollo del lenguaje.

Esta guía además de ayudar a la educadora infantil también beneficia a los niños y niñas de 3 a 4 años en el fortalecimiento de sus destrezas, habilidades y capacidades, despertando su creatividad a través de: canciones, trabalenguas, rimas y refranes para su edad.

ANTECEDENTES

El “Manual de Juegos Verbales para el Desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 3 a 4 años”, es dirigido a las educadoras infantiles. Les orienta a realizar dentro de su trabajo diario la planificación de actividades ingeniosas, para desarrollar el lenguaje a través de los juegos verbales.

Las actividades incluidas en este Manual permiten adecuar al grupo completo de niños y niñas con el que la educadora esté trabajando, dentro de un ambiente adecuado que permita el desenvolvimiento libre de los infantes.

Los juegos verbales también permiten conocer el carácter creativo y lúdico del lenguaje, con una actitud exploratoria para los diferentes significados que tiene el lenguaje.

OBJETIVO GENERAL

Facilitar a las educadoras infantiles actividades novedosas y creativas para establecer la incidencia de los juegos verbales en el fortalecimiento del lenguaje, mediante la creación de un “Manual de Juegos Verbales para el Desarrollo del Lenguaje de los Niños y Niñas de 3 a 4 años”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer la relación que existe entre los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 4 años.
- Conocer el objeto, beneficios y conceptos de los juegos verbales, tipos y clases de juegos verbales, así como la metodología y la finalidad de los mismos.
- Ayudar a las educadoras en la planificación de actividades para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.

LOS JUEGOS VERBALES

Los Juegos Verbales son un instrumento que se puede utilizar en el aula de clases tanto para desarrollar como para estimular el área de lenguaje en los niños y niñas y que generalmente se los realiza en interacción social. Los Juegos Verbales se inician desde los primeros meses de vida cuando los padres y/o educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de los sonidos.

Tienen por finalidad desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, la conciencia lingüística, así como también discriminar los sonidos finales de las palabras.

En el lenguaje escrito tienen por objeto estimular a los alumnos a investigar palabras en el diccionario y escribir los juegos en forma clara, con una ortografía adecuada, para darlos a conocer.

Dentro de los Juegos Verbales se incluyen los: juegos con palabras (rimas), adivinanzas, trabalenguas, refranes creados por los mismos niños o tradicionales.

TIPOS DE JUEGOS VERBALES

Rimas:

Se definen como la semejanza o igualdad entre los sonidos finales de un verso. Las rimas pueden ser de dos tipos:

- **Asonantes:** se define así cuando las vocales al final de una rima son iguales.
- **Consonantes:** se define así cuando las vocales y las consonantes son iguales.

Adivinanzas:

Se define como una actividad ingeniosa y divertida que además ayudan al niño en su aprendizaje, asociando ideas e incrementando su vocabulario.

Trabalenguas:

Se define como una frase cuya pronunciación resulta complicada cuando el individuo intenta expresarla. Se lo utiliza como ejercicio lúdico para lograr resolver ciertos problemas de pronunciación.

Es común que se utilicen los trabalenguas en obras de teatro, también puede aparecer junto a las adivinanzas, los acertijos, los refranes y los chistes. Sin embargo la presencia de los trabalenguas en libros no es común.

Refranes:

Se define como los dichos populares que enseñan algo, regularmente suelen ser frases con simetría y son fáciles de memorizar. Los refranes para niños son divertidos y generalmente cortos.

CLASES DE JUEGOS VERBALES

Juegos de Comprensión Verbal:

Son aquellos juegos que permiten al niño reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo cuando se le dice al niño ¿dónde está papá? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objeto, lo busca e identifica.

Juegos de Expresión Oral:

Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado. Inicialmente se presenta los juegos de expresión pre – verbal (gorjeos, vocalizaciones) en las cuales los niños imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presenta los juegos de vocabulario, los cuales se adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrar objetos de un determinado color o función.

Juegos para mejorar la Pronunciación:

Como su nombre lo dice, son los juegos para mejorar la pronunciación y articulación de los sonidos. El juego más significativo es el trabalenguas, porque a través de este el niño recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos.

Los infantes también mejoran la expresión oral cuando se tienen que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. También cuando están usando juguetes, mejoran su vocabulario nombrando los objetos a través del juego.

Juegos de Fantasía:

Este juego permite al niño/a dejar atrás la realidad y sumergirse en el mundo imaginario, donde todo es posible de acuerdo a su deseo o del grupo.

El niño/a puede imaginar todo lo que quiera través de la expresión oral, creando historias y cuentos individuales de acuerdo a su imaginación y a las indicaciones que le da la educadora.

Para los espacios exteriores los niños pueden jugar: en tiendas de campaña similar a los indios, esto puede hacer volar la imaginación de los niños/as.

En cambio para los espacios reducidos o interiores, los niños pueden utilizar telas de colores y cordones para que cada uno cree su propio disfraz a través de su imaginación y convertirse en un personaje ficticio.

FINALIDAD DE JUEGOS VERBALES

La principal finalidad que tienen los Juegos Verbales es la función lúdica y creativa del lenguaje, también tiene por propósito la conciencia lingüística además de ayudar a los niños a discriminar los sonidos finales de la palabras.

Es importante también para la individualización del niño, la socialización en grupo de pares, fortaleciendo así las diferentes áreas del desarrollo integral del niño.

También desarrollan:

- La conciencia fonológica y la percepción auditiva (discriminación de sonidos).
- Desarrollan la creatividad y la memoria.
- Aumentan el vocabulario del niño/a.
- Fomentan el desarrollo cognitivo y el lenguaje (formulación de preguntas).

BENEFICIO DE JUEGOS VERBALES

Las rondas, cantos, trabalenguas y adivinanzas sirven para estimular la capacidad intelectual de los niños con la ayuda de sus padres para fortalecer el vínculo afectivo.

A través de las dinámicas se relacionan principalmente con el niño/a que necesita que todo el tiempo le hablen. Los bebés a través de los fraseos y acentuaciones también se dan cuenta de las emociones a su alrededor. El niño y el adulto deben interactuar durante la dinámica para fortalecer la comunicación del adulto con el mundo imaginativo o simbólico del niño/a.

Todos los juegos con la boca favorecen el desarrollo del habla y así más adelante el niño retomará todas estas acciones para expresarse.

A medida que los niños crecen estos juegos se vuelven un poco más complejos, es decir el niño/a tiene la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones para cantar y adivinar. Alrededor de los 2 a 3 años el trabajo es más reglamentado, debe tener un objetivo adicional del simple hecho de jugar.

Las finalidades de los Juegos Verbales para el desarrollo del lenguaje se clasifican en dos caracteres:

- **Parte Expresiva:** a medida que los niños progresan en la pronunciación se va desarrollando la capacidad del hablar a través del juego, el niño interioriza y reproduce su contenido. También progresa la articulación (fonemas) y la estructura gramatical (formar frases complejas).
- **Parte Semántica:** a través de los juegos verbales se aumenta el vocabulario de los infantes, empieza a conocer contenidos significativos.

En resumen, los juegos verbales tienen múltiples beneficios como: el desarrollo afectivo entre padre e hijo, la socialización, la coordinación, la concentración, la memoria y la atención. Es decir cualquier juego que implique comunicación ayuda al desarrollo del lenguaje.

El juego verbal necesita simplemente de la interacción entre el niño y el adulto, es decir a través de la lúdica se puede entrar en el mundo imaginativo o juego simbólico del niño/a.

METODOLOGÍA JUEGOS VERBALES

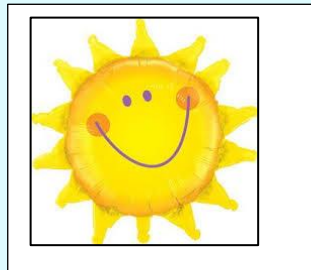
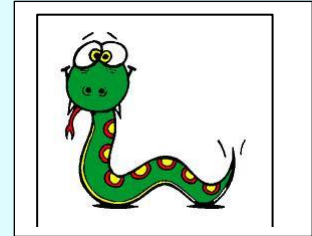
Para realizar actividades en clase con juegos verbales tiene que tomar en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con los alumnos de una manera lúdica y mantener el interés de los niños/as.
- Familiarizar a los niños con los diferentes juegos verbales.
- Permitir a los niños fomentar la imaginación a través de variados juegos de lenguaje.
- Permitir a los niños elegir el juego verbal preferido.

JUEGOS VERBALES

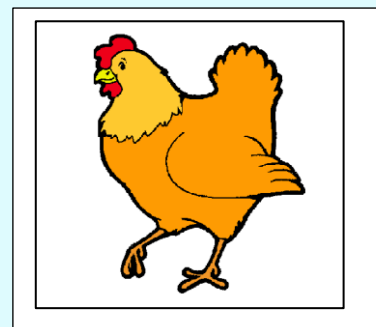
RIMAS

Sixta la serpiente, vive sonriente
y usa la sombrilla,
cuando se sienta en la silla.



Sol solecito caliéntame un
poquito, por hoy y por
mañana, por toda la semana.

Silvina una gallina,
usa zapatos de bailarina,
se peina y se alista,
igual que un artista
y con su copete
se hace un rodete.



El conejo rabito
se metió en su huequito
calientito se durmió
de mañana despertó
se comió una zanahoria
y acabo con esta historia.



Tengo, tengo, tengo,
tengo tres ovejas
en una cabaña,
una me da leche,
otra me da lana,
otra me mantiene toda
la semana.

Un marinerito me mandó un papel,
en el que decía que me case con él,
yo le respondí que me casaría
pero no con él.



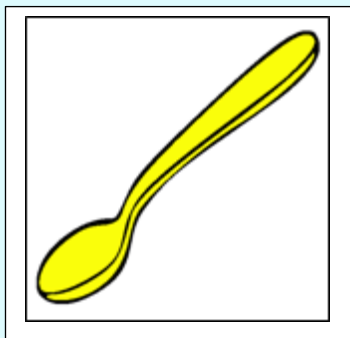
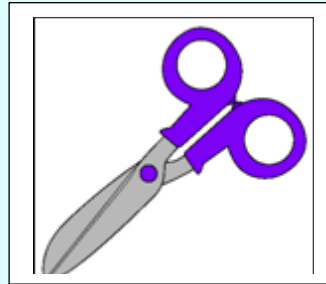
Caballito blanco llévame de
aquí, llévame a la tierra donde
yo nací, caballito blanco dime la
verdad, yo te la diré si vienes
aquí.

En casa de mi abuela
aprendí a preparar
una rica ensalada
que te voy a invitar.



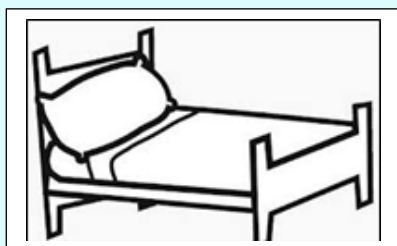
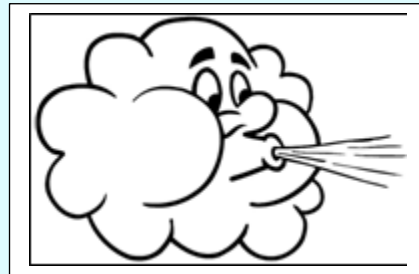
ADIVINANZAS

Dos compañeras van
al compás con los
pies adelante y los
ojos atrás.



Lo compras para
comer y no te lo
puedes comer.

Vuela sin alas, silba
sin boca, y no lo ves
ni lo tocas ¿Qué es?.



Cuatro patas tiene y
no puede andar,
también cabecera
sin saber hablar.

Se parece a madre
pero es más mayor,
tiene otros hijos
que mis tíos son.



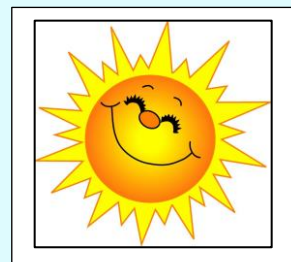
Rodeo cuellos
y cuellos,
tanto de ellas
como de ellos.

Figuritas de blanco algodón
que en el cielo están,
pero cuando grises son,
seguro que te pueden mojar.

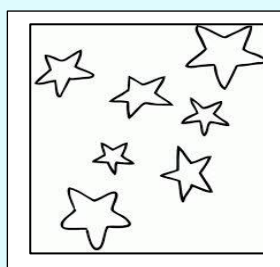


Ahora su nombre podrás encontrar.

El sol en el cielo está,
pero cuando tarde es se debe retirar
cuando al fin se anima a salir es
que tienes que dejar de dormir.



¿Puedes su nombre decir?



Lucecitas pueden ser ellas
en el espacio están, pero solo de
noche las puedes ver,
Si miras muy bien figuras pueden
formar. ¿Podrás su nombre
adivinar?

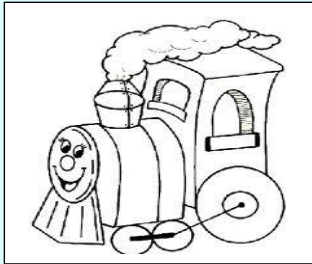
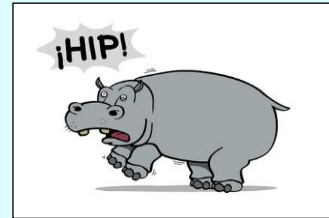
En una pared o en la mano lo puedes llevar
tan importante que solo el tiempo puede saber,
aunque 12 amiguitas lo van ayudar.

¿Sabes qué objeto puede ser?



TRABALENGUAS

Hipo el hipopótamo tiene hipo,
 por qué hipo. Quién le quita el hipo
 al hipopótamo hipo.



Erre con erre la cigarra,
 erre con erre el barril,
 rápido ruedan las
 ruedas del ferrocarril.

Sale de casa cara caracol,
 sale a tomar el sol cada mañana,
 Tita la tía, una linda caracolito,
 le acompaña a tomar el sol
 al señor caracol.



Compré pocas copas,
pocas copas compré,
como solo compré pocas copas
solo pocas copas pagaré.

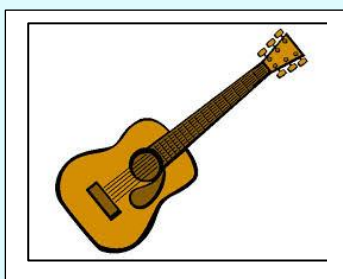


Pequeñines los calcetines,
de peque pequeñín
que es tamaño meñique,
usa su calcetín.

La señora rana narra un cuento,
cuántos cuentos contará la señora narradora,
qué bien que cuenta sus cuentos,
tan buena nadadora.



A Leoncio le ordenaron los leones,
comprar once melones,
podrá Leoncio comprar tantos melones
según lo leones.



La nueva guitarra rara
suena y la rara guitarra
vieja nueva no era, pero
bien que suena como
nueva.

Me han dicho que has dicho un dicho,
un dicho que he dicho yo,
pues ese dicho está mal dicho
pues nunca lo he dicho yo.



REFRANES

NO POR MUCHO
MADRUGAR AMANECE
MÁS TEMPRANO.

LA SUERTE FAVORECE
A UNA MENTE
PREPARADA.

EL QUE PERSEVERA
ALCANZA.

VOY LENTO PORQUE
TENGO PRISA.

EN CADA REFRÁN TIENES
UNA VERDAD.

A PALABRAS NECIAS
OÍDOS SORDOS.

BARRIGA LLENA NO
CREE EN HAMBRE
AJENA.

BUENO Y BARATO NO
CABEN EN UN ZAPATO.

A LA CAMA NO TE IRÁS
SIN SABER UNA COSA
MÁS.

CUANDO EL GATO
ESTÁ AUSENTE LOS
RATONES SE
DIVIERTEN.

CON EL TIEMPO Y LA
PACIENCIA SE APRENDE
LA CIENCIA.

CUANDO UNA
PUERTA SE CIERRA
CIENTOS SE ABREN.

DE INTELIGENTES Y SABIOS,
ES PERDONAR INJURIAS Y
OLVIDAR AGRAVIOS.

EL QUE BUSCA
ENCUENTRA.

EL QUE MUCHO DUERME
POCO APRENDE.

EL TIEMPO TODO LO
CURA Y TODO LO
MUDA.

VARIOS

Juegos con Palabras:

1. NO TE OIGO:

Es un juego tranquilo que provocará la risa de los participantes. Hay que poner mucha atención a lo que dice el compañero. Es similar al juego del teléfono dañado.

Edad: 4 años

Tiempo: 2 minutos

Jugadores: 5 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Se ordenan los jugadores en fila o se establece un turno.
- El primer jugador le dice al oído un mensaje inventado por su maestra.
- Cuando el segundo jugador recibe el mensaje, se lo dice al oído a su compañero intentando repetir lo entendido en voz baja.
- Cuando el último jugador ha recibido el mensaje, el primer jugador repetirá la frase original y el último jugador el mensaje llegado a él, después de pasar por todos los jugadores.

2. ¿QUÉ VISTE AYER?:

Un maravilloso juego para promover la curiosidad de los más pequeños y desarrollar su capacidad verbal y abstracta.

Edad: 4 años

Tiempo: 2 minutos

Jugadores: 2 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Se elige a un jugador para ser interrogado, los demás harán las preguntas.
- El jugador a quién se va a interrogar escoge una cosa, un animal o una persona que haya visto el día anterior y dice, por ejemplo: “ayer vi un animal”.
- Los demás jugadores harán preguntas por turno para adivinar que vio el compañero, el cual solo podrá contestar “sí” o “no”.
- El primero que adivine qué vio el compañero deberá ocupar su puesto y elegir un nuevo “tema” para ser el siguiente interrogado.

Juegos de Observación:

3. LA VENTANA:

Es un juego que deberá ser guiado por un adulto, el cual apasionara a los más pequeños.

Edad: 4 años

Tiempo: 10 minutos

Jugadores: 3 o más.

Material: hoja de periódico, tijeras, objetos pequeños.

Instrucciones:

- Se recorta un agujero de aproximadamente un centímetro de diámetro en el centro de un ahoja de periódico.
- Sin que lo vean los participantes, se coloca un objeto debajo, de forma que solo se vea una pequeña porción a través del agujero. Es conveniente seleccionar objetos pocos voluminosos y mostrar las partes menor identificables.
- Los jugadores miran el agujero e intentan adivinar cuál es el objeto oculto.
- Cada vez que fallan, se mueve un poco la abertura para enseñar otra parte del objeto escondido.

4. EL MEMORIÓN:

En el memorión va aumentando la emoción conforme avanza el juego y quedan menos objetos para nombrar.

Edad: 3 años

Tiempo: 10 minutos

Jugadores: 3 o más.

Material: 10 pequeños objetos (una llave, una moneda, un trapo, etc.)

Instrucciones:

- El conductor del juego selecciona 10 objetos y los muestra a los jugadores durante 30 segundos. Los últimos 10 segundos los cuenta hacia atrás para añadir emoción.
- Al finalizar el tiempo cubre totalmente los objetos con el trapo.
- Por turno cada niño deberá decir uno de los objetos que recuerda, intentando que no se repita ninguno de los ya mencionados.
- Acaba el juego cuando nadie recuerda ningún objeto más o se completa la serie.

5. VEO, VEO:

Es un juego muy tranquilo apto para cualquier momento.

Edad: 3 años

Tiempo: 2 minutos

Jugadores: 2 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Para empezar el juego uno de los jugadores elige mentalmente un objeto que esté a la vista y dice en voz alta “¡VEO – VEO!”.
- El resto de jugadores pregunta “¿QUÉ VES?” y el primero contesta “una cosita que empieza con la letra...” y dice la inicial del objeto que ha escogido.
- Por turno cada niño/a le hace una pregunta para intentar averiguar el objeto elegido. Solo se puede contestar “sí” o “no”.
- Después de cada respuesta afirmativa se puede intentar adivinar. El primer participante que lo consiga elegirá otro objeto.

Juegos de Expresión:

6. LOS ANIMALES:

Un sencillo juego para los más pequeños, que disfrutarán el mismo haciendo un rato el animal.

Edad: 3 años

Tiempo: 10 minutos

Jugadores: 4 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Un adulto dirige el juego. Se colocan los niños/as de pie en círculo.
- El conductor del juego dice el nombre de un animal y una acción de las que realiza. Por ejemplo “LA RANA SALTA”.
- Todos los participantes deberán imitar el animal en la actitud dicha por el conductor, hasta que diga un nuevo animal.

7. EL ESPEJO:

Un juego de imitación en el que hay que estar muy atento y aguantar la risa.

Edad: 3 años

Tiempo: 10 minutos

Jugadores: 2 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Un adulto dirige el juego. Se ponen los participantes por parejas, cara a cara, formando dos filas.
- A una señal, los jugadores de una de las filas comienzan a gesticular y hacer movimientos. Los de la otra fila deberán imitar a su pareja lo mejor posible, como si les sirvieran de espejo. Está prohibido reírse a menos que lo haga el jugador imitado.
- Pasado un minuto, se intercambian los papeles, es decir, el jugador reflejado pasa a ser el reflejo.

Juegos de Rapidez y Reflejos:

8. CALIENTAMANOS:

Calienta manos pone a prueba los reflejos de los jugadores sin necesidad de grandes movimientos.

Edad: 4 años

Tiempo: 5 minutos

Jugadores: 2 o más.

Material: no

Instrucciones:

- Se ponen a los jugadores cara a cara. Uno de ellos pone las manos con las palmas hacia arriba y el otro apoya encima las suyas cara abajo.
- En cualquier momento, el primer jugador puede girar rápidamente una o las dos manos para intentar palmear la mano del otro.
- El otro jugador deberá estar atento para retirarla y esquivar el palmetazo.
- Si la palmada falla, se cambian los papeles. Si por el contrario, consigue tocar al compañero, se mantiene las posiciones.

9. LAS SILLAS MUSICALES:

Un juego muy emocionante en el que la música marca el ritmo.

Edad: 4 años

Tiempo: 10 minutos

Jugadores: 7 o más.

Material: una silla menor al número de jugadores, radiograbadora

Instrucciones:

- Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia adentro. Los jugadores están de pie delante de ellas. El conductor del juego controlará la música.
- Cuando empieza a sonar la música, los jugadores giran alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que se para la música, todos los participantes intenta sentarse en una de la sillas. Quien se quede sin asiento queda eliminado.
- Se retira una silla y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una silla y dos jugadores.

Juegos en Ronda:

10. LA BOMBA:

Un juego muy divertido en el que las posibilidades de ser eliminado aumentan conforme avanza la partida. **Edad:** 4 años **Tiempo:** 10 minutos

Jugadores: 6 o más. **Material:** una pelota, una venda

Instrucciones:

- Se elige un jugador para hacer de reloj de la bomba. El elegido se sienta con los ojos tapados y los demás participantes se colocan en un círculo alrededor.
- A la voz de “YA”, los jugadores van pasándose la pelota, el jugador reloj cuenta hasta 30. Mientras dura la cuenta puede decir “cambio de sentido” cuantas veces quiera. Al llegar a 30 exclama “BUM”.
- El jugador que tenía la pelota se sienta con las manos abiertas. Para pasar la pelota los jugadores restantes tienen que poner una pierna delante del jugador sentado.
- Se repite el juego hasta que quede un único jugador de pie.

BIBLIOGRAFIA:

Abcdelbebe. (01 de octubre de 2012). Obtenido de www.abcdelbebe.com

Bateson, G. (1975). Página 489.

Bebesymas. (30 de julio de 2012). Obtenido de www.bebesymas.com

Bebesymas. (03 de agosto de 2012). Obtenido de www.bebesymas.com

Berger, P. (1979). Página 156.

Broca, P. P. (19 de junio de 2013). Wikipedia. Obtenido de www.es.wikipedia.org

Bruner, J. (1979). Página 45.

Cagigal, J. M. (1996). Página 85.

Caillois, R. (1896). Página 489.

Colorincolorado. (21 de mayo de 2013). Obtenido de www.colorincolorado.org

Durkheim, É. (1995). Página 48.

Fongdcam. (01 de agosto de 2012). Obtenido de www.fongdcam.org

Freud, S. (1937). Página 356.

Gestiopolis. (13 de mayo de 2013). Obtenido de www.gestiopolis.com

Gross, K. (1946). Página 86.

Gutton, A. (1982). Página 456.

Huizinga, J. (1938). Página 263.

Importancia. (13 de mayo de 2013). Obtenido de www.importancia.org

Jugamos. (06 de mayo de 2013). Obtenido de www.jugamos.jimdo.com

Labrada. (2011). El proceso de socialización en el desarrollo de la personalidad. Cuba.

Linguido, M. (1981). Proceso de Socialización en la etapa preescolar. Argentina.

Mi kinder. (08 de octubre de 2012). Obtenido de www.mikinder.bogspot.com

Monografias. (06 de mayo de 2013). Obtenido de www.monografias.com

Monografias. (13 de mayo de 2013). Obtenido de www.monografias.com

Monografias. (14 de mayo de 2013). Obtenido de www.monografias.com

Piaget, J. (1942). Página 189.

Recreación. (06 de mayo de 2013). Obtenido de www.recreacion.us

Slideshare. (19 de junio de 2013). Obtenido de www.slideshare.net

Slideshare. (19 de junio de 2013). Obtenido de www.slideshare.net

Sutton, B. (1971). Página 45.

Terán, C. (2010). Archivos de Coordinación. Ecuador.

Terán, C. (2010). Archivos de Coordinación del CIBV. Ecuador.

Uam. (14 de mayo de 2013). Obtenido de www.uam.es

Vigotsky, L. y. (1934). Página 456.

Weber, M. (1917). Página 85.

Wernickle, K. (19 de junio de 2013). Wikipedia. Obtenido de www.es.wikipedia.org

Wikipedia. (06 de marzo de 2013). Obtenido de www.wikispaces.com

Wikipedia. (19 de junio de 2013). Obtenido de www.es.wikipedia.org

Winnicott, D. (1990). Pagina 23.

Wkipedia. (19 de junio de 2013). Obtenido de www.es.wikipedia.org
